

SUPER JUEGOS

Nº 64 • AGOSTO 1997 • 395 PTAS.



Un recorrido por las recientes novedades de este año presentadas en el último salón del videojuego.

ATLANTA '97



NOVEDADES

» **PLAYSTATION**
ABE'S ODDYSEE
PARAPPA THE RAPPER
NIGHTMARE CREATURES

» **SATURN**
RESIDENT EVIL
DISCWORLD 2

REPORTAJES



NOVEDADES SEGA SATURN
SERIE PLATINUM
FINAL FANTASY VII
¡¡¡traducido al castellano!!!

LOS MEJORES
TRUCOS

50
NUEVOS JUEGOS
COMENTADOS

SUPER LISTA DE
EXITOS DE LOS
60 MEJORES JUEGOS



GRATIS SUPLEMENTO



G-POLICE METAL GEAR SOLID

Descubre en PLAYSTATION
puro **ORO DE LEY**

de la mano de PSYGNOSIS y KONAMI



SUMARIO

AGOSTO 1997



Es lo habitual en estas fechas. Las compañías, sabedoras de que el último tercio del año es el más importante en cuanto a ventas se refiere, se dedican en estos meses a prepararnos para que sepamos lo que se nos avecina. Por eso en este número las previews son tan numerosas. Pero entre todas ellas, además de G-POLICE y METAL GEAR, queremos hacer una especial mención al esfuerzo que va a realizar Sony para traernos, y además completamente

traducido, uno de los estándares del mundo del videojuego contemporáneo: FINAL FANTASY VII. Id ahorrando porque es un juego imprescindible.

EN PORTADA

18

FERIA E3

El apolíneo The Scope y el simpático R. Dreamer dieron con sus huesos en Atlanta para traernos fresquita toda la información sobre las distintas compañías que dan vida al mundo del videojuego. No os perdáis este extenso reportaje.



34

FINAL FANTASY VII

La colosal confirmación de la traducción a nuestro idioma de este inigualable R.P.G. made in Square merece que The Elf nos obsequiara con un anticipo que os prepare para lo que se nos viene encima. Uno de los juegos del año.



SUPER NUEVO

10 G-POLICE

Os mostramos las principales cualidades de la próxima estrella de **Psygnosis**.

14 METAL GEAR SOLID

El juego más alabado del último E3.

42 RESIDENT EVIL

Por fin llega a **Saturn** el terror de **Capcom**.

46 PARAPPA THE RAPPER

Un simulador de rap que une gráficos espectaculares con música antológica.

50 BLAST CORPS

O como dejar una ciudad hecha añicos con diferentes artefactos.

52 DISCWORLD 2

Saturn recibe la secuela de esta aventura plagada de humor y buenas intenciones.

54 RAYSTORM

Un shoot'em-up en 3D de **Taito** que ya triunfó en los salones recreativos.

55 XEVIOUS 3D/G+

Cuatro juegos en uno, desde el original de 1982 hasta el último del 96.

56 LUCKY LUKE

Infogrames no se baja del burro y sigue ofreciéndonos las plataformas de siempre.

57 TREASURES OF THE DEEP

Recorre las profundidades del mar en busca de los más fabulosos tesoros.



38

ELECTRONIC ARTS

La gente de EA no descansa, y en este reportaje podréis ver con todo lujo de detalles lo que están cocinando para los últimos meses de verano. Cantidad de juegos y calidad por doquier. En la línea de la compañía.



48

ABE'S ODDYSSEY

El «melenas» The Scope, nada más llegar de Atlanta, se fue con la gente de New Software Center a Londres para ver la última genialidad de GTi. Una aventura tipo ANOTHER WORLD que causará sensación.



66

KING OF FIGHTERS '95

Doc, nuestro experto en juegos de lucha de cualquier consola y champús neutros, hace un repaso al que considera el mejor juego de lucha de todos los tiempos en su versión Saturn y PSX. Diversidad de opiniones.



72

VANDAL HEARTS

The Elf nos introduce en el mundo de la última producción de Konami en cuanto a juegos de rol. La magia, la incertidumbre y la tensión inherente a este tipo de juegos alcanza límites celestiales en el sucesor de SUIKODEN.

**58 NIGHTMARE CREATURES**

Un beat'em-up tipo FINAL FIGHT en 3D de la compañía francesa Kalisto.

60 BALL BLAZERS

Lucas Arts trasladan a PlayStation un deporte futurista.

61 MASS DESTRUCTION

Después de su triunfante paso por Saturn, NMS Software lo presentan en PSX.

62 SUPER FOOTBALL CHAMP

Adaptación a PSX de aquel juego que salió para SNES en sus inicios.

63 TOTAL DRIVING

Ocean nos brinda un nuevo simulador de coches con fantásticas cualidades.

**A F O N D O****76 NAMCO VOLUMEN 4**

El, en teoría, penúltimo CD de clásicos de Namco, lleva por bandera al PAC-LAND y su centenar de niveles.

SECCIONES**6 Noticias****108 Amigamanía****112 A pie de pista****114 Línea Directa****116 Internecio****118 Trucos**

90

PLATINUM

Gracias a esta iniciativa, los poseedores de PlayStation van a poder recuperar aquellos juegos que, por cualquiera que sea la causa, no pudieron adquirir en su momento. Calidad y buen precio las notas distintivas.

**80 OVERBLOOD**

Una aventura estilo RESIDENT EVIL pero ambientada esta vez en el espacio.

82 MONSTER TRUCKS

Aunque un poco tarde, los amantes de los Big Foot tienen ya su juego.

84 CARNAGE HEART

El juego de estrategia que en Japón y ahora en USA ha roto todos los esquemas.

86 KRAZY IVAN

Año y medio después que en PSX aparece para Saturn este juego de Psygnosis.

87 V-TENNIS

Mucha cámara para este juego que lleva la firma de los creadores de SUPER TENNIS.

**88 TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL**

Excepcional a nivel de realización técnica pero invariable en su mecánica.

89 EL JOROBADO DE NOTRE DAME

Una compilación de juegos ambientados en las aventuras del primo de Mayerick.

SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
 Secretario del Consejo: Francisco Matosas
 Consejeros: F. Javier López López
 y José Sanclemente Sánchez
 Director General: Dalmau Codina
 Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
 Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
 Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
 Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
 Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
 y Javier Bautista Martín
 Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
 Raúl Montón, Lázaro Fernández
 y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
 Maquetación: Belén Díez-España
 Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
 Secretaria de redacción: María de Frutos
 Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
 Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmau Codina
 Subdirector General: José Luis García
 Director de Mensuales y Proyectos:
 Damián García Puig
 Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
 Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
 Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
 Teléfono: (91) 586 33 00
 Producción: Javier Serrano (director),
 Angel Aranda (jefe)
 Administración: Félix Trujillo
 Tesorería: Ignacio García
 Marketing: Marisa Casas
 Personal: Marily Angel
 Suscripciones: Charo Muñoz
 Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
 DELEGACIONES EN ESPAÑA
 Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,
 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
 Fax: (91) 586 35 63
 Cataluña y Baleares
 Bailén, 84, 08009 Barcelona.
 Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
 Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
 Fax: (96) 352 59 30
 Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
 Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
 O'Donnell 12. 28009 Madrid.
 Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
 Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
 Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
 Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
 Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
 Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
 Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
 Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
 Tel.: 46 35 12 59 26
 Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
 Suiza: Intermap AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
 Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
 Impresión y encuadernación: Lerner Printing
 Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
 Distribuidores exclusivos para la República Mexicana
 y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de
 C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
 395 pesetas (incluido transporte)
 Depósito legal: B. 17.209-92

PRESTIGE

▶ **ENTRE CITA Y CITA** nuestros osados R. Dreamer y The Scope tuvieron la oportunidad de competir en el Campeonato del Mundo de búsqueda de cables, que gracias a las magistrales instrucciones de The Punisher, pudieron ganar con 4 cables de ventaja sobre el resto.

La otra cara de la feria



El **E3** es, muy por encima del resto, la feria de videojuegos más importante del mundo. Además de recopilar información, nuestros dos intrépidos reporteros (y desde entonces objetivos número 1 de la C.I.A.), tuvieron tiempo de hacer otras cosas...

▶ **LAS MEDIDAS** de seguridad del E3 eran bastante estrictas. En la imagen veis como un guardia de seguridad insistía en que R. Dreamer llevaba un alijo de ajos oculto en el cuello. Afortunadamente no descubrió que donde sí que lo tenía era en los calcetines.



¿QUIEN TEME AL LOBO FERROZ?

Desde hace ya mucho tiempo llevamos leyendo y oyendo semana tras semana que el PC enterrará a las consolas. La irrupción de procesadores potentísimos, las tarjetas aceleradores, el abaratamiento de los componentes, las continuas innovaciones

técnicas, etc. eran el caldo de cultivo de los que pensaban que las consolas eran las perdedoras de la supuesta confrontación entre sistemas domésticos de entretenimiento audiovisual. Si recordáis, hace no mucho tiempo se decía que el CD ROM iba

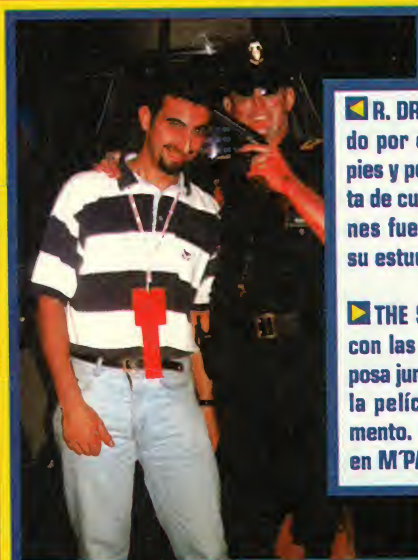


EL REPORTAJE ESPECIAL
SOBRE LA FERIA E3 QUE SE
HA CELEBRADO EN ATLANTA ES EL
CONTENIDO MÁS IMPORTANTE DEL
NÚMERO QUE TIENES ENTRE MANOS.
EN ESTAS PÁGINAS ENCON-
TRARÉIS TODO LO MÁS DESTACADO
E IMPORTANTE QUE PUDIMOS VER.

EL MISTER

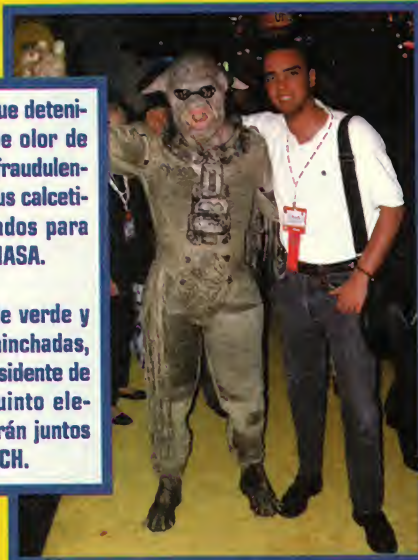
a enterrar las consolas. Ahora, los que defendían esta idea, se agarran a las tarjetas gráficas 3Dfx, y siguen pronosticando la extinción de nuestros soportes. Ridículo. Sólo hace falta echar un vistazo al E3 de Atlanta para ver como el mundo del PC quedaba en un completo segundo plano, tanto por número de stands y productos como por visitantes. En el «cuento» del entretenimiento, más que el Lobo Feroz, el PC es la abuelita.

E
D
I
T
O
R
I
A
L



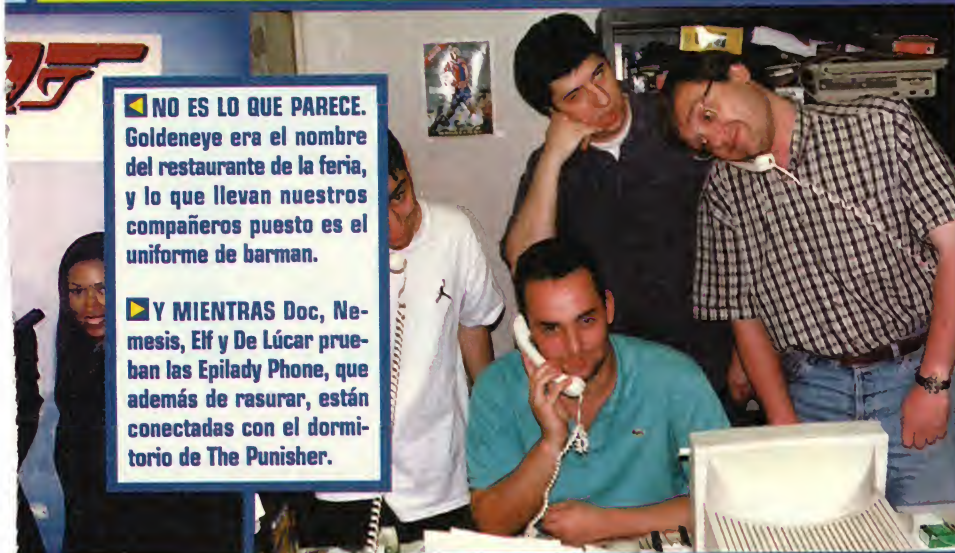
► R. DREAMER fue detenido por exceso de olor de pies y por venta fraudulenta de cupones. Sus calcetines fueron llevados para su estudio a la NASA.

► THE SCOPE, de verde y con las encías hinchadas, posa junto al presidente de la película El quinto elemento. Veranearán juntos en M'PALM BEACH.



► NO ES LO QUE PARECE. Goldeneye era el nombre del restaurante de la feria, y lo que llevan nuestros compañeros puesto es el uniforme de barman.

► Y MIENTRAS Doc, Nemesis, Elf y De Lúcar prueban las Epilady Phone, que además de rasurar, están conectadas con el dormitorio de The Punisher.



► SONY tuvo la gentileza de invitarles a un concierto de SOUL ASYLUM, cuyo cantante se estremece ante la presencia de los calcetines de R. Dreamer.

► R. DREAMER, después de buscar por toda la feria, por fin logró encontrar el Buffet libre del E3. La Mousse de Chocolate era la especialidad de la casa.



EL LADO MAS HUMANO DE LARA CROFT ES UNA REALIDAD

El gran sueño de muchos jugadores de *Saturn*, *PlayStation* y *PC* acaba de cobrar cuerpo. Se llama **Rhona Mitra**, tiene 23 años y es la réplica humana de la mítica protagonista de *TOMB RAIDER*, Lara Croft. Sobre gustos no hay nada escrito, pero, aunque no sea jugable ni responda a nuestro mando, creemos que esta versión carnal de la heroína de *Eidos* supera con creces el 95 en gráficos. No sabemos sus medidas pero, por las fotos, no hay duda de que da la talla y que sus curvas son aún más perfectas que cualquier afortunada combinación de polígonos. Con su des-pampanante planta os dejamos.

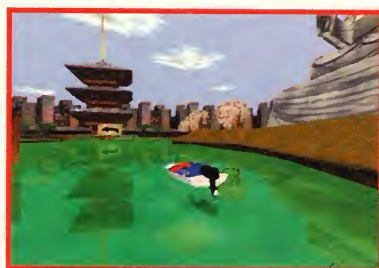


En la foto superior, un sugerente e intimidatorio perfil de la moza en cuestión. En la fotografía inferior, podéis ver ambos perfiles con más detalle y sus armas apuntando a Júpiter y Saturno respectivamente. Para que luego digan que los videojuegos son cosa de niños.



COMPAÑIAS VIRGIN VOLARA SOBRE LAS AGUAS CON POWER BOAT

Los amantes del binomio velocidad-agua tienen con *POWER BOAT* una nueva e inexcusable cita con las fuertes emociones en *PlayStation*. Creado por la compañía *Interplay* y distribuido en España por *Virgin*, este espectacular programa de carreras acuáticas con lanchas fuera-borda es una au-



téntica maravilla de la técnica. Nueve circuitos repartidos por todo el mundo, gran variedad de lanchas, diversas competiciones y modalidades, un enorme realismo y una velocidad de auténtico vértigo son algunas de sus muchas cualidades de este trepidante programa de conducción.

DE TIENDAS

CHOLLO GAMES INAUGURA UN NUEVO ESTABLECIMIENTO

Chollo Games, una de nuestras tiendas preferidas (junto con la *Boutique del Bacalao* y *Los Guerrilleros*), acaba de inaugurar una nueva tienda en la capital de España. El nuevo establecimiento está situado en la calle Benito Gutie-



No, no se trata de una instantánea sacada de la sección de ultramarinos del *Pryca* el día libre de los *Vigilantes Jurados*. Se trata de la inauguración de la tienda.

rez 8, y cuenta con las últimas novedades en videojuegos de todas las consolas existentes así como una gran variedad de *merchandising* japonés. Desde aquí les deseamos mucha suerte en esta nueva etapa expansionista y que nos hagan mejores precios cuando vayamos a visitarlos.



POWER BOAT, que también tendrá su versión para *PC*, es un apasionante programa de conducción al estilo *WIPE OUT* pero con las lanchas motoras como protagonistas.

SONY ESPAÑA SE PONE DE NUEVO AL MANDO



Sony España acaba de presentar un nuevo mando para *PlayStation* llamado *Analog Controller* que añade a las prestaciones del mando convencional todas las ventajas de dos controles analógicos. Gracias a estos nuevos dispositivos mucho más sensibles y operativos (similares al sistema del mando de *Nintendo 64*), resulta mucho más sencillo y manejable el control de juegos como *ACE COMBAT*, *PORSCHE CHALLENGE* o *RALLY CROSS*. El *Analog Controller* saldrá a la venta el 25 de Julio y su precio rondará las 4.500 pesetas.

Cambiando de tercio y pasando a lo que son títulos para *PlayStation*, en el mes de septiembre llegará *ROSCO MC-QUEEN*, un divertidísimo juego de aventuras en 3D en el que deberemos ayudar a un bombero a extinguir los incendios provocados por un grupo de malhechores. Ha sido creado por *SCEE* y será una de las grandes apuestas de cara a la próxima campaña navideña. Otro título que seguro interesa a nuestros lectores es *HERCULES* que, basado en la última gran producción de *Disney*, es una sensacional y preciosista aventura gráfica llena de acción.

Para finalizar las informaciones sobre esta compañía, sólo nos queda felicitarles por los buenos resultados cosechados por los tres equipos de fútbol que patrocinan.

Este grupo de infantes deportistas son uno de los tres equipos que Sony España ha patrocinado este año. No ganaron, pero estuvieron muy cerca.



COMPAÑÍAS STARFOX 64 CAMBIA DE NOMBRE Y FECHA DE ATERRIZAJE

STARFOX 64, también conocido como STARWING 64, saldrá finalmente a la venta en nuestro país con el curioso nombre de *LYLAT WARS* y adelantando su lanzamiento al mes de Septiembre (estaba anunciado para Noviembre). Aún no conocemos las razones exactas que han motivado dichos cambios pero, en cualquier caso, si sabemos que en el *pack* que se venderá en España vendrá incluido el accesorio *Rumble Pak*, y que los responsables de Nintendo es-



tán haciendo todo lo posible porque su precio no exceda las 10.000 pesetas. Este original periférico, que se conecta al mando en el espacio del cartucho de memoria, proporciona al jugador vibraciones al recibir los impactos.

La sensación de realismo tras un impacto será experimentada en *LYLAT WARS* gracias al artilugio vibrador *Rumble Pak* que viene incluido en el juego.

COMPAÑIAS

DUKE NUKEM LLEGARÁ
DE LA MANO DE NEW
SOFTWARE CENTER

Estamos de enhorabuena. DUKE NUKEM 3D, el sensacional juego de GTI, será distribuido en nuestro país para las consolas *Nintendo 64* y *PlayStation* por New Software Center. Aunque aún están en pleno proceso de programación, todo parece indicar que ambas versiones contarán con la impecable factura técnica marca de la casa y alguna que otra novedad con respecto a la popular versión de *PC*. Según las previsiones,



Los amantes del disparo fácil y la acción total tendrán en Nintendo 64 tres importantes citas con DOOM 64, HEXEN 64 y DUKE NUKEM 3D, tres de los títulos más emblemáticos del género. Su gran carisma, su tremenda calidad y su reconocida jugabilidad nos transportarán de lleno al mismísimo corazón del tenebroso mundo de las sombras.

podremos tener el juego en las tiendas a partir del mes de Noviembre.

Sin salir de este mismo género, otros importantes títulos que nos llegarán en los próximos meses para **Nintendo 64** son nada menos que DOOM 64 (en Septiembre) y HEXEN (en Octubre). Para finalizar con los lanzamientos de **New Software Center** para esta consola, el programa deportivo WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY, del que ya os hablamos en nuestra sección A PIE DE PISTA, saldrá a la venta en nuestro país en Septiembre.

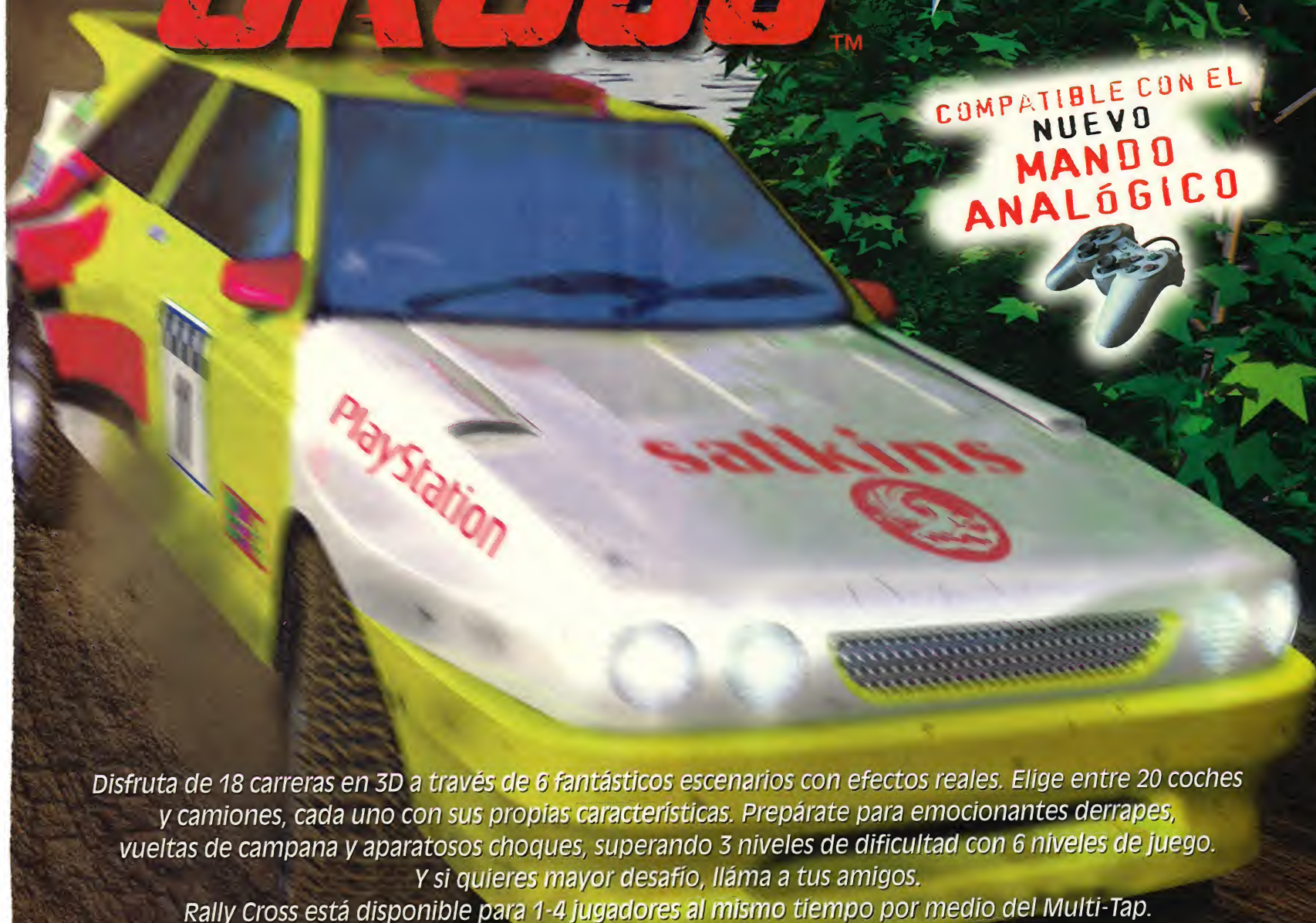


Prepárate para lo auténtico

RALLY CROSS

TM

COMPATIBLE CON EL
NUEVO
**MANDO
ANALÓGICO**



Disfruta de 18 carreras en 3D a través de 6 fantásticos escenarios con efectos reales. Elige entre 20 coches y camiones, cada uno con sus propias características. Prepárate para emocionantes derrapes, vueltas de campana y aparatosos choques, superando 3 niveles de dificultad con 6 niveles de juego.

Y si quieres mayor desafío, lláma a tus amigos.

Rally Cross está disponible para 1-4 jugadores al mismo tiempo por medio del Multi-Tap.

¡Atrévete!

SONY

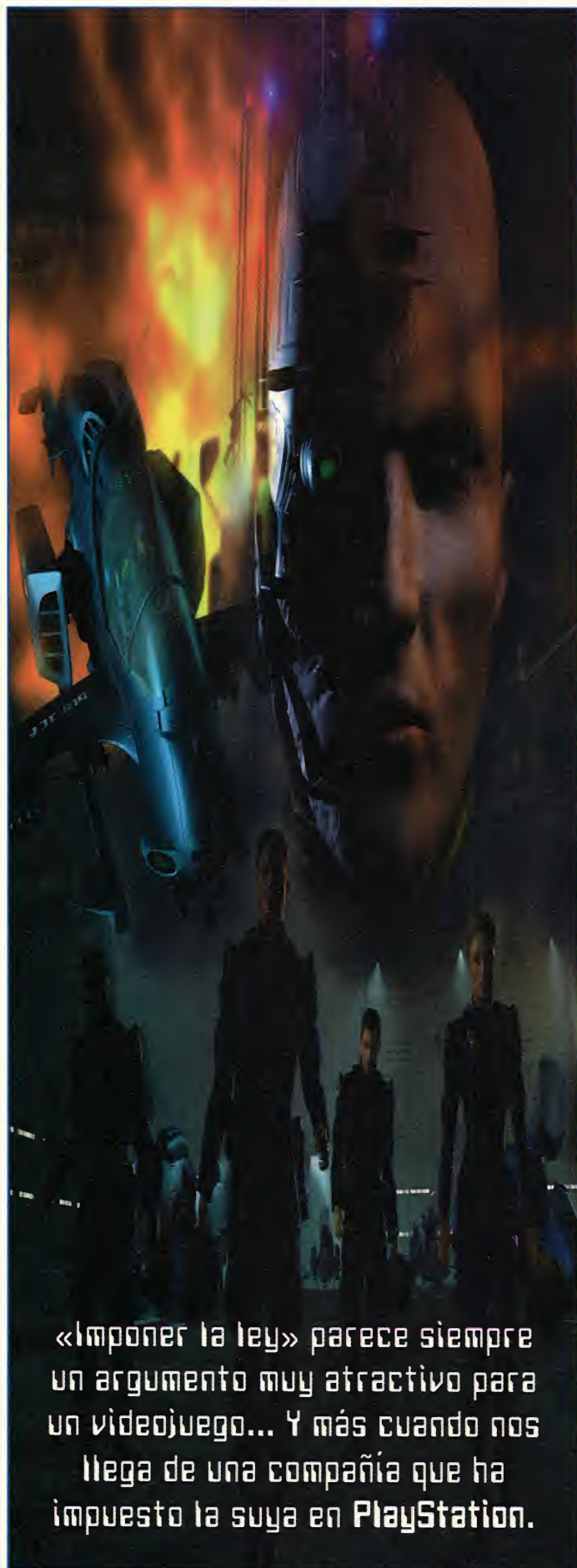
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos



PlayStation y "PlayStation" son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc. es una marca comercial de Sony Corporation. ©1997 Sony Computer Entertainment America, Inc. Todos los derechos reservados.
Sony Computer Entertainment Europa. Desarrollado por Sony Interactive Studios America.





«Imponer la ley» parece siempre un argumento muy atractivo para un videojuego... Y más cuando nos llega de una compañía que ha impuesto la suya en PlayStation.

G-POLICE



Psygnosis es, sin lugar a dudas, una de las tres compañías -junto a SCE y Namco- que más ha contribuido en el enorme éxito cosechado por PlayStation a nivel mundial. Títulos como WIPE OUT, DESTRUCTION DERBY, ADIDAS POWER SOCCER, F-1 o DISC-WORLD cosecharon tantos elogios como quisieron, y fueron punto de referencia obligado en el momento en que la gente se preguntaba qué consola comprar. Hoy la respuesta a aquella pregunta ya la sabemos, y ya hemos tenido la oportunidad de ver las continuaciones de casi todos los títulos antes mencionados. Tras esos éxitos y sus secuelas, Psygnosis se encuentra ahora iniciando una nueva etapa en la que quiere demostrarse nuevas cosas y afrontar mayores retos. En esta nueva andadura, G-POLICE va a ser uno de los pilares fundamentales. G-POLICE es un *shoot'em-up*, es un arcade y es un juego de estrategia. En G-POLICE esta sabia combinación de lo mejorcito de varios géneros es sólo un pretexto para mos-



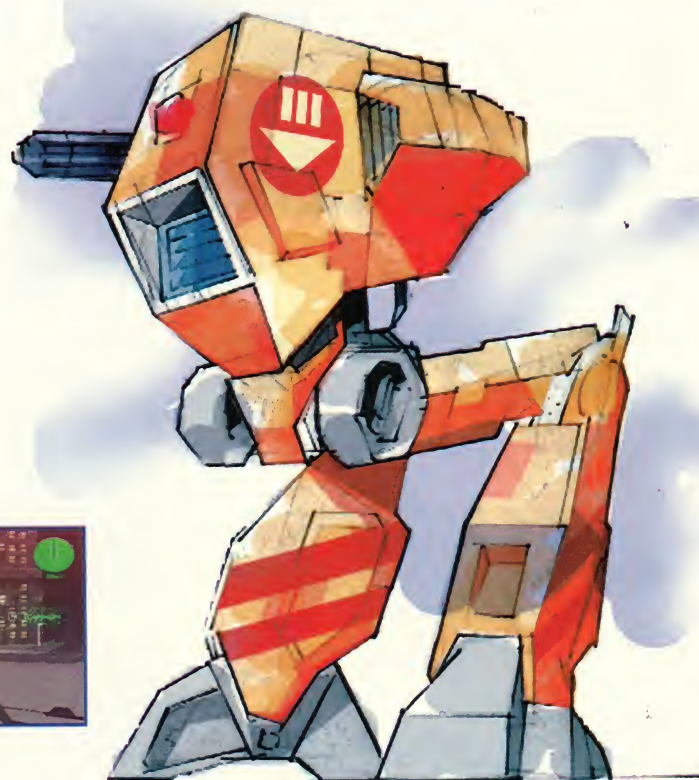
EL LARGO

NOVEDAD PSYGNOSIS

SJ

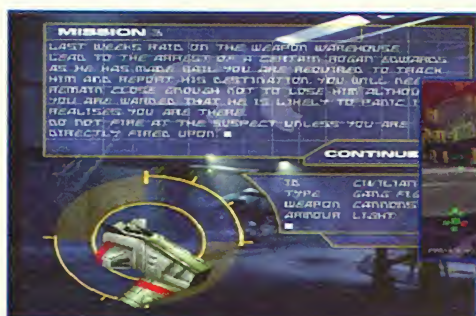


tramos un nuevo alarde de programación por parte de **Psygnosis**. Inmersos dentro de un fascinante universo futurista, tan barroco y detallado como una mezcla de la ciudad de Gotham y los ambientes de *Blade Runner*, gozaremos del más espectacular despliegue de medios gráficos y técnicos ofrecido por esta compañía en **PlayStation**. Constantes juegos de luces y sombras, destellos dentro de un mundo de oscuridad en el que nuestro «pseudo-helicóptero» (pues es idéntico pero no tiene hélices) se moverá con total fluidez dentro de este fantástico entorno en 3D y desde todas las perspectivas imaginables. **G-POLICE** es un verdadero espectáculo, y sus intros de lo mejor que hemos visto en consola con mucha diferencia. Las calles de esta «macrociudad» son un gigantesco laberinto de rascacielos donde el crimen organizado intenta poner en jaque a la policía golpeando en cualquier parte. Tu misión será prestar labores de apoyo a las unidades de suelo anticipándote a su llegada, abriéndoles paso y,



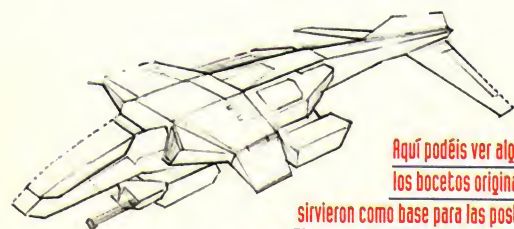
BRAZO DE LA LEY

NOVEDAD PSYGNOSIS



sobre todo, eliminando gran parte de la abundante flota aérea de los delincuentes. A lo largo de sus 35 fases tendremos la oportunidad de participar en cientos de peligrosas misiones repartidas en cinco submundos distintos. Como en la gran mayoría de los juegos la dificultad es creciente, pero en **G-POLICE** ha sido uno de los temas a los que más atención se le ha prestado. En algunas misiones apenas tendremos unos minutos para llegar al objetivo, y en otras son tan abundantes los elementos a disuadir que apenas daremos abasto. Todo está perfectamente pensado. Su acción constante, su sofisticado armamento de última generación, las trepidantes persecuciones entre los edificios, los combates aéreos antológicos y la enorme variedad en los objetivos de cada misión nos hacen pensar que este programa será otro gran éxito de **Psygnosis** en **PlayStation**. Cosa que, por otra parte, es una cosa a la que ya nos tiene muy bien acostumbrados.

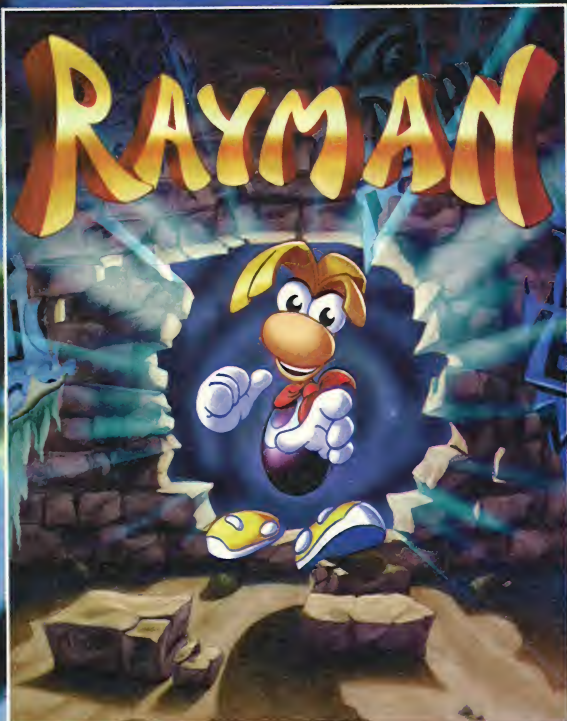
DE LUCAR



Aquí podéis ver algunos de los bocetos originales que sirvieron como base para las posteriores renderizaciones del «pseudocóptero» del juego.

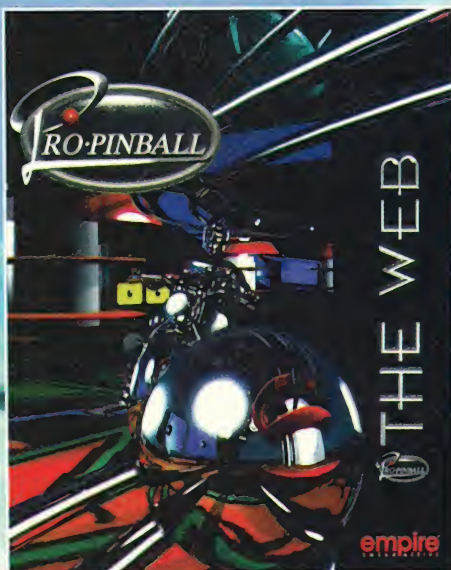


Ubi Soft te promete un verano con mucho color.?



Visita los 6 mundos de Rayman
PSX - SEGA SATURN - PC CD-ROM

Pásatelo bomba con tu coche...
GAME BOY - PSX - SEGA SATURN - PC CD-ROM



Un clásico entre los juegos.
PSX - SEGA SATURN



1 Mb de memoria para grabar tus mejores partidas.
Playstation



256 Kb y 1 Mb de memoria para grabar tus mejores partidas.
Nintendo 64



256 Kb y 1 Mb de memoria para grabar tus mejores partidas.
elige tu color preferido.
Nintendo 64



Cable alargador de 2 metros.
Nintendo 64



Cable de antena.
Nintendo 64



Cable de antena.
PlayStation



cable para conectar 2 consolas Playstation.



GAME BOY



Ubi Soft España - Plaza de la Unión nº1
08190 Sant Cugat del Vallés - Barcelona

www.ubisoft.com



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Tras diez largos años la leyenda de **METAL GEAR** vuelve a renacer de la mano de Konami en uno de los títulos más esperados por los usuarios de **PlayStation**. Aún queda lo suyo para poder disfrutar del juego producido (no verá la luz hasta los primeros meses del '98), pero mientras tanto os ofrecemos un pequeño avance gráfico del que ha sido una de las grandes sensaciones del pasado **E3** de Atlanta.



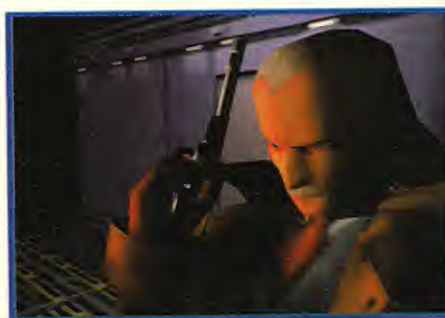
La aparición en Julio de 1987 de **METAL GEAR** revolucionó la concepción de los juegos de acción. Por primera vez la mecánica de un juego de este género dejaba de consistir simplemente en matar y matar para proporcionar la posibilidad de ocultarse de los enemigos, atacar por sorpresa o simplemente pasar de todos y avanzar hacia el objetivo. Esto, unido a su emocionante trama obra de **Hideo Kojima**, proporcionó a **Konami** uno de sus éxitos más sonados, motivando la aparición de una secuela, también para **MSX2**, llamada **SOLID SNAKE**. Una década después, y de la mano del señor **Kojima**, **Konami** recupera el universo **METAL GEAR** y lo traslada a 32 bits, más concretamente a **PlayStation**, dando vida a uno de los

juegos de acción más explosivos que se han visto en cualquier sistema. Una simple *Rolling Demo* del juego (que todavía se encuentra bajo producción y no verá la luz hasta principios del '98) bastó para dejar boquiabiertos a los asistentes del pasado **E3** de Atlanta, incluidos, por supuesto, a nuestros enviados especiales **The Scope** y **R. Dreamer**. Las razones del éxito de **METAL GEAR SOLID** hay que buscarlas en primer lugar en un aspecto visual revolucionario, con multitud de cámaras y puntos de vista diferentes, y personajes, escenarios y efectos de luz discurriendo en tiempo real con una suavidad sobrecogedora (no en vano, cuando empezaron a salir a la luz las primeras pantallas del juego, todo el mundo daba por hecho de que se trataba de un tí-



METAL GEAR SOLID

SJ



La emboscada es una de las tácticas más habituales que se pueden ejercer en METAL GEAR SOLID. Es mejor matar cobardemente y por la espalda que bregar con todo un ejército de fieros soldados

tulo de *Nintendo 64*). Sin embargo, la verdadera esencia de **SOLID**, al igual que pasara con sus hermanos de 8 bits, se centra en la posibilidad de tomar mil rutas diferentes, ocultarse de los enemigos, interactuar con otros personajes o usar un sinfín de objetos. Si el protagonista usa el arma sin más contra un terrorista, sus compañeros oirán el disparo y en instantes veremos la pantalla de juego infectada de enemigos. En cambio, si encuentra y utiliza correctamente el silenciador, podrá acabar con todos ellos

por la espalda, y sin activar alarma alguna. Este es sólo uno de los pocos ejemplos del grado de realismo de que hace gala **METAL GEAR SOLID**. En uno de los vídeos incluidos en el kit de prensa de **Konami** para el E3, uno puede observar alucinado como Solid Snake deposita y detona hileras de explosivos entre legiones de soldados, repta como una babosa por los conductos de ventilación o pone en práctica sus conocimientos en artes marciales. Sólo con ese vídeo y las imágenes que acompañan este

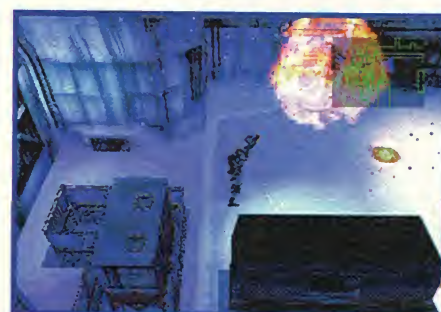
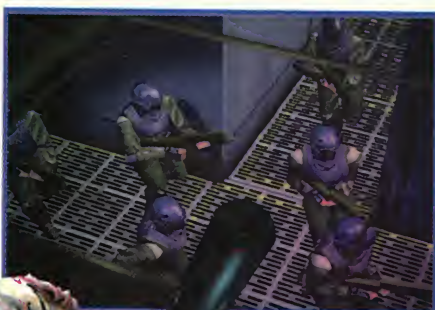
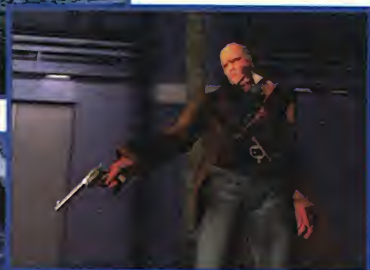


M E T A L G E

A la derecha podéis ver la reacción del padre de la novia de The Punisher al enterarse del inminente matrimonio de su primogénita. «No quiero emparentarme con un Tamagotchi», gritaba.



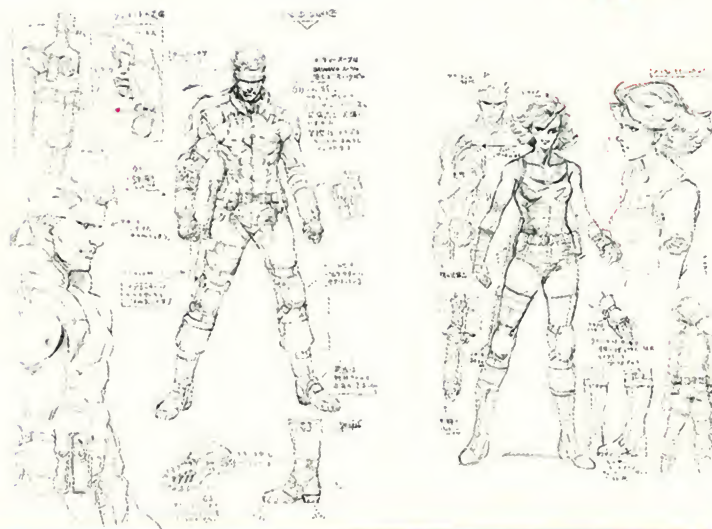
La calidad de todo el apartado gráfico está reflejada en estas pantallas, en las que los modos y maneras de los genios de Konami queda más que patente.



texto, son suficientes para augurar en **METAL GEAR SOLID** uno de los grandes bombazos del año que viene. KCE, el grupo de programación responsable de **METAL GEAR SOLID** (con Akihito Nagata en cabeza), además de Hideo Kojima cuenta con una gran parte del staff creativo de esa obra maestra llamada **POLICENAUTS**. El diseño de personajes e ingenios mecánicos corre a cargo de Yoji Shinkawa, en tanto la música es de Kazuki Muraoka, salvo algunos temas musicales obra de Tappy, reponsable de la banda sonora de **POLICENAUTS**. La historia sobre la que se basa **METAL GEAR SOLID** nos lleva a principios del siglo XXI, a una base situada en la inhóspita Alaska. El arsenal de armas nucleares del ejército de EE.UU. ha sido tomado por

los *foxhound*, antiguos compañeros de armas del protagonista del juego, Solid Snake, que no dudará en abatir a sus camaradas con tal de salvaguardar a la humanidad de un ataque nuclear. Se inicia así una frenética cuenta atrás de 24 horas durante las cuales Solid conocerá el amor, el odio y la traición a través de un sinfín de encuentros con todo tipo de personajes. Los que hayan tenido la fortuna de disfrutar con **SNATCHER** y **POLICENAUTS** conocen ya el grado de madurez de los guiones de Hideo Kojima, y **METAL GEAR SOLID** no es una excepción. Perfectamente definidos por la pluma (o mejor dicho el ratón) del señor Shinkawa, el juego incorpora más de 18 personajes diferentes con los que se pueden interactuar, de tal manera que **METAL GE-**



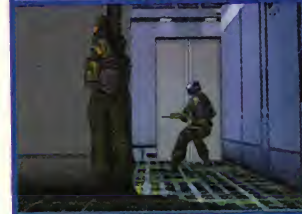
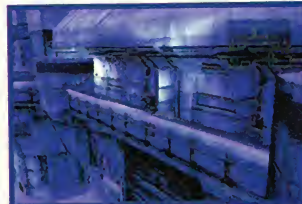
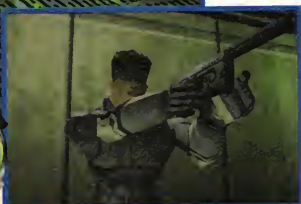


En el haber de este simpático japonés se encuentran no sólo METAL GEAR y SOLID SNAKE de MSX 2, sino también otras dos obras maestras del catálogo de Konami: SNATCHER y POLICENAUTS, versionadas ambas para los más diversos sistemas.

AR SOLID escapa a todo lo conocido anteriormente. Es una aventura al estilo RESIDENT EVIL pero con la complejidad argumental de una película y la carga de acción de un shoot'em-up. Aún es pronto para entrar en una evaluación definitiva sobre METAL GEAR SOLID, ya que todo lo que se ha visto del juego se reduce a unos cuantos vídeos y las imágenes que acompañan a estas líneas. Pero una cosa sí os podemos asegurar, el jue-

go de KCE Japan tiene todas las papeletas para convertirse en el crack de 1998. Por último, una noticia sorpresa: Fuentes de Konami han indicado la posibilidad de que el próximo año pudiera ver también la luz una versión Nintendo 64, con lo que el círculo de fans de METAL GEAR podría incrementarse. Nosotros, como es habitual, os mantendremos perfectamente informados.

NEMESIS



Arriba podéis ver una instantánea en la que aparecen los dos «cacos» que robaron la chabola de De Lúcar. Su botín fue un grifo, 4 ladrillos, 2 tornillos y tres bocatas de los albañiles.





ATLANTA '97

La feria E3 de Atlanta ha sido considerada por todos los medios asistentes como la más importante de todos los tiempos. En estas páginas os explicamos el por qué.

Miércoles, 18 de Junio. Tras una odisea de 10 horas y pico metidos en el avión, sin poder fumar y con el único entretenimiento de ver como los yankees que retornaban a su país se ponían morados con la barra libre, llegamos por fin al gigantesco aeropuerto de Atlanta, capital del estado de Georgia de los EE.UU.

Las instalaciones de la reciente Olimpiada, las destilerías Jack Daniel's y el museo del colosal imperio Coca Cola son los únicos alicientes turísticos de Atlanta.

Para que os hagáis una idea aproximada de su magnitud, desde la zona de aterrizaje hasta la de recogida de maletas tuvimos que tomar un metro y esperar ¡4 paradas! Por el camino fuimos registrados 10 veces, cacheados otras 10 e interrogados otras tantas. A los man-

dos de un Geo Civic alquilado, algo parecido a un Astra, nos metimos por el intrincado laberinto de autopistas que rodea a Atlanta. Todas ellas con nombres numéricos, totalmente impersonales, que dificultaban aún más si cabe la localización del itinerario correcto. Atlanta no es una ciudad al uso... Nuestro hotel distaba del centro de la ciudad unos 50 kilómetros, ya que con sus 3 millones de habitantes ocupa un espacio superior en muchas veces a ciudades como Madrid o Barcelona. De hecho el hotel estaba en una calle que, curiosamente, acababa en el recinto ferial. Así no extrañaba ver portales con el número nueve mil y pico de dicha calle. La insulsa ciudad de Atlanta respira aún el ambiente del racismo, con las típicas casas que recordamos de series como Norte y Sur, y con la curiosidad del poco mestizaje, con negros más oscuros que el coche de Batman y blancos lavados con Ariel Ultra. De hecho la ciudad se dividía en la zona negra y la zona blanca, lo que nos producía una sensación no muy agradable. Pero todo cambió al llegar al Georgia Dome, y nos metimos en esa especie de Disneylandia del videojuego que es el E3, con una puesta en escena, unos decorados e incluso unos actores que pululaban por los stands que inundaron de magia nuestra visita. R. Dreamer os cuenta las novedades más destacadas que pudimos ver.



EL PARAIS

por R. DREAMER & THE SCOPE



O DE LOS VIDEOJUEGOS

FERIA E3 ATLANTA '97

Tras el acelerón que ha dado **PlayStation** en los últimos tiempos, el stand de **Sony** se mostraba como uno de los más completos. El aluvión de novedades era tal que apenas pudimos echar un vistazo a todos y cada uno de los juegos. Entre ellos destacaban dos productos de la división americana de **Sony**. Los protagonistas de **CRASH BANDICOOT 2** y **CAPTAIN BLASTO** fueron elegidos como los principales motivos para decorar

el impresionante stand de la compañía. Pero no fueron las únicas estrellas de la feria, **Sony** no podía olvidarse de

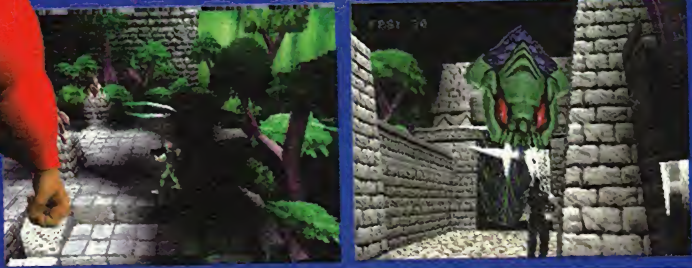


novedades de la talla de **FINAL FANTASY VII** y **TIME CRISIS**. Ambos ya han obtenido un éxito abrumador en

tierras niponas, mientras en **Europa** tendremos que esperar hasta el mes de Noviembre, fecha para la que está prevista su lanzamiento. La buena relación entre **Sony** y sus *third parties* ha propiciado que la avalancha de productos para **PlayStation** que nos espera después del verano asegure una cobertura de todos los géneros capaz de abrumar al usuario más optimista. **NIGHTMARE CREATURES**, **SPAWN**, **COOLBOARDERS 2**, **SYN** (un juego de lucha), **BROKEN SWORD 2**, **PARAPPA THE RAPPER**, **ROSCO McQUEEN**, **LEGION**, **CART WORLD SERIES**, **SAGA FRONTIER**, **MEDIEVIL** y muchos más que sería imposible citar en tan corto espacio, tratarán de colmar la sed de títulos en los 32 bits de **Sony**.



LEGION



BROKEN SWORD 2



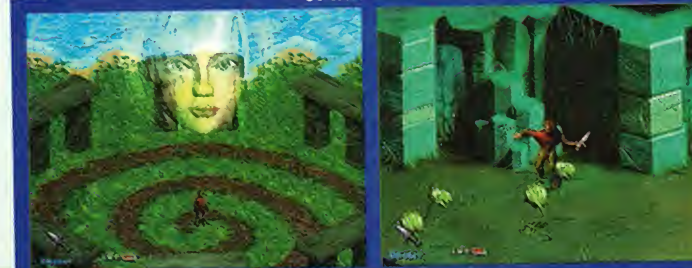
SPAWN: THE ETERNAL



STEEL REIGN



SPIRAL SAGA



LAS ESTRELLAS

CRASH BANDICOOT 2

El simpático Crash quiere seguir abanderando el género de plataformas en **PlayStation**. Sus creadores, **Naughty Dog**, además de mejorar el apartado técnico, han puesto hincapié en dotar al protagonista de nuevas habilidades que aportan al juego mayor diversidad entre fases. Crash podrá manejar un *jet pack*, nadar o esquiar por unos escenarios en 3D que permiten mayor libertad de movimientos que en la primera parte. Además, en esta ocasión el jugador podrá elegir entre cinco o seis niveles a la vez desde un punto de partida en una mecánica menos lineal. **CRASH BANDICOOT 2** es una experiencia que no debes perderte.



FINAL FANTASY VII

Los responsables de **Sony** en **España** nos dieron una de las noticias más gratas en la presentación de **FINAL FANTASY VII** en el **E3**. Este impresionante **RPG** va a ser traducido al castellano, para que todos los usuarios de **PSX** podamos disfrutar con una de las aventuras más asombrosas y refrescantes de todos los tiempos. Yo ya estoy contando impacientemente los días que faltan para su llegada a nuestros país, más o menos en Noviembre.



FERIA E3 ATLANTA '97

Tal y como corresponde a su categoría, **Nintendo** ocupaba uno de las superficies más amplias de la exhibición. Una pantalla gigantesca con 4 réplicas de las naves de STARFOX frente a ella sirvió de marco para una competición que presentaba al público uno de los juegos de **Nintendo 64** que mayor sensación está causando en Ja-

pón. A parte de MARIO KART 64, de sobra conocido por todos vosotros, **Nintendo** puso especial em-

peño en mostrar por todo lo alto GOLDENEYE 007, una de las últimas creaciones de Ra-

re. Sin duda, la compañía inglesa



ha acaparado gran parte de la expectación de los títulos para **Nintendo 64**. Desde el espectacular GOLDENE-

YE 007 hasta las dos nuevas joyas del género de plataformas en 3D que habían permanecido en el más absoluto de los secretos hasta la fecha, BANJO-KAZOOIE y CONKER'S QUEST. ZELDA 64 y YOSHI'S 64 tampoco quisieron perderse tan importante cita y nos mostraron sus excelencias. El primero no verá la luz hasta principios del 98, mientras que Yoshi hará su aparición estelar en España, cómo no, esta Navidad. F-ZERO 64, TETRISPHERE y MOTHER 3 completan la lista para **Nintendo 64**. **Game Boy** y **SNES** también pusieron su granito de arena con GAME & WATCH, JAMES BOND 007 y ARKANOID para los 16 bits.



ZELDA 64



F-ZERO 64



BODY HARVEST



GAME BOY



GAME & WATCH



JAMES BOND 007

SNES



ARKANOID

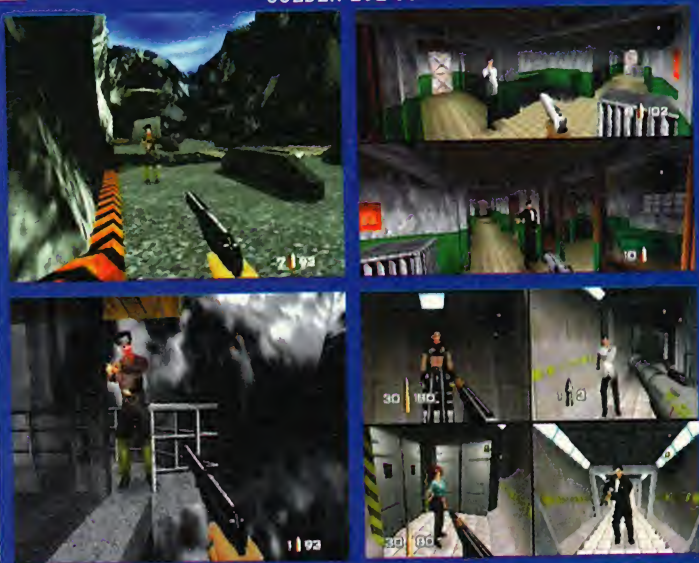
NINTENDO

N I N T E N D O 6 4

VOSHI'S ISLAND 64



GOLDEN EYE 007



LA S E S T R E L L A S

BANJO-KAZOOIE



Con MARIO 64 ha nacido una nueva forma de desarrollar juegos de plataformas. Tras la genial obra de **Nintendo**, los chicos de **Rare** recogen su testigo para dar vida a **BANJO-KAZOOIE**. En este juego, un oso y una pájaro de dudosa procedencia se desenvuelven en un entorno completamente tridimensional. El colorido de las texturas, los impresionantes efectos de luz y el aprovechamiento que se ha hecho de las capacidades técnicas de **Nintendo 64** nos muestran un mundo lleno de fantasía por el que podrás deambular a tu antojo. Un total de 16 fases en las que no falta ningún detalle te conducirán hasta el gigante que ha raptado a la novia de Banjo. Sin duda, **BANJO-KAZOOIE** es una de las sorpresas más agradables de esta feria.

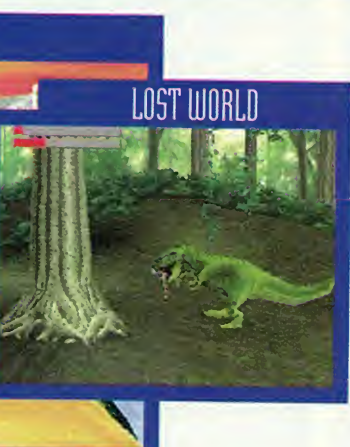
CONKER'S QUEST

Este título es el segundo plataformas que **Rare** lanzará para **Nintendo 64**. A pesar de encontrarse aún a un 40% de desarrollo, los visitantes de la feria pudieron contemplar atónitos sus excelencias. Como en **BANJO-KAZOOIE**, los animales son los protagonistas del juego en un mundo en 3 dimensiones con total libertad de movimientos. Los héroes de la aventura están representados por dos simpáticas ardillas que tendrán que resolver puzzles, abatir enemigos y rescatar a sus compañeros. **Rare** ha exprimido de nuevo el **hardware** de la consola llegando a crear expresiones faciales en tiempo real, de manera que el jugador puede ser testigo en todo momento de como se sienten las ardillas durante el juego.





SEGA



En este número hemos incluido un reportaje de 6 páginas sobre las novedades de Sega en el E3. Mientras tanto, y para ir abriendo boca, aquí tenéis un aperitivo con lo más destacado de su catálogo. También debemos reseñar cómo dentro del stand se había preparado una zona para mostrar el **Netlink**, periférico que permite conectarse a **Internet** y jugar en red.

LA ESTRELLA PANZER DRAGON SAGA

Los fans de la saga PANZER DRAGON pueden estar de enhorabuena. El juego abandona el género shoot'em-up para adentrarse en las intrincadas y jugosas maneras de un RPG. PANZER DRAGON SAGA combina misiones de vuelo con batallas incluidas y la perspectiva clásica de los RPG con un mundo mágico a tu disposición para explorar. El dragón puede utilizar 4 tipos de ataque diferentes y transformarse según vaya creciendo y ganando experiencia. Este título viene con ganas de liderar la nueva generación de juegos para **Saturn**.



Exclusivo para
PlayStation

namco

¡La carrera ha empezado...



RAGE RACER



- 4 circuitos diferentes
- 10 coches distintos y 3 bólidos ocultos
- Personalización y ajuste de los coches
- Compatible con el neGcon™ Controller

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos

PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS is a trademark of Sony Corporation. Rage Racer™ & © 1996 NAMCO LTD., All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.



TM



PSYGNOSIS

DISCWORLD 2



ELRIC



FORMULA 1 '97



POWER SOCCER 2



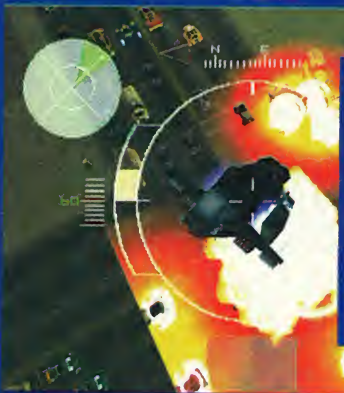
OVERBOARD



PSYBADEK



G-POLICE



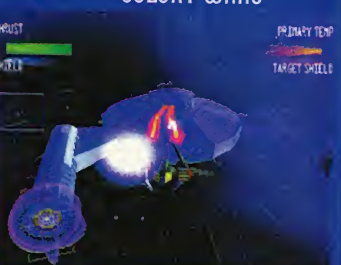
RESPECT INC.



SHADOW MASTER



COLONY WARS



La compañía que tantas alegrías ha dado a los usuarios de **PlayStation** continúa en la brecha un año más. G-POLICE, un asombroso simulador de helicópteros, abanderó el stand de **Psygnosis** aunque, como podéis comprobar, la lista de títulos que se presentaban daba para mucho. PSYBADEK, SHADOW MASTER, RASCAL y compañía darán mucho que hablar este año.

LA ESTRELLA RASCAL

La estela de los plataformas en 3D llega a **PlayStation** de la mano de **Psygnosis** con RASCAL. El protagonista, que ha sido diseñado por el mismísimo **Jim Henson**, tendrá que recorrer un total de 21 niveles repartidos a través de 7 mundos. En este viaje también tienen cabida los puzzles junto a los elementos clásicos de un plataformas. Todo ello con efectos de luz en tiempo real y 232.000 colores en pantalla para dar consistencia a un entorno en 3D que te quitará el hipo. **Travellers Tales**, pueden dar la campanada.



INFOGRAMES - OCEAN

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

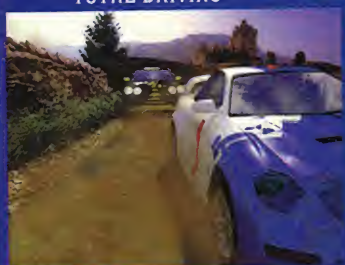


MISSION IMPOSSIBLE



Ocean presentó dos títulos deportivos de gran calidad: M. RACING CHAMPIONSHIP para **Nintendo 64** y TOTAL DRIVING para **PlayStation**. Uno de los juegos más esperados, MISSION IMPOSSIBLE, tan sólo pudimos verlo en una *rolling demo*. UEFA SOCCER y VIPER completaban la oferta de la compañía. **Infogrames** por su parte anunció la salida al mercado de V-RALLY y la próxima aventura de Lucky Luke para los 32 bits de **Sony**.

TOTAL DRIVING



UEFA SOCCER



VIPER



LUCKY LUKE



ACTIVISION

Las correrías de Pitfall Harry llegarán a **PlayStation** a principios de 1998 con un aspecto remozado que hace uso, cómo no, de las 3D. Junto a la pantalla de PITFALL 3D podemos contemplar a **Bruce Willis**, protagonista del juego APOCALYPSE. En este título un reverendo loco ha conseguido dar vida a los 4 caballos del Apocalipsis y debes evitar que destruyan el mundo.

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE



KEMCO

Otro de los simuladores de conducción que pretende llevarse el gato al agua en **Nintendo 64**. Aunque la competencia está muy difícil, el juego de **Kemco** apunta muy alto. Circuitos largos (en algunos serán necesarios hasta 3 minutos para alcanzar la meta), entorno gráfico capaz de rivalizar con las recreativas del momento y coches con un diseño impresionante.

TOP GEAR RALLY



INTERPLAY



WILD 9



POWERBOAT



CLAYFIGHTER 63/3



MDK

ELEC

LOST WORLD



POPULOUS 3



NUCLEAR STRIKE



REBOOT



VIRGIN

RED ALERT



POWER PLAY HOCKEY



ASCII

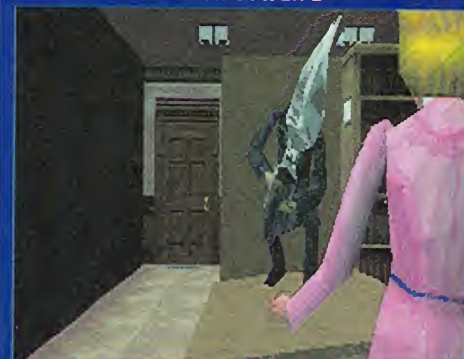
AQUA PROPHECY



MASTER OF MONSTERS



CLOCK TOWER 2



Virgin presentó dos juegos para PSX: RED ALERT y P. PLAY HOCKEY. Interplay sigue dando largas con EARTHWORM JIM 3, del que sólo pudimos ver algunas imágenes. Por su parte, Ascii continúa distribuyendo excelentes títulos de Japón en EE.UU. Según hemos oído, una distribuidora española esta dispuesta a traernos juegos de esta compañía, como el terrorífico CLOCK TOWER 2.

TRONIC ARTS

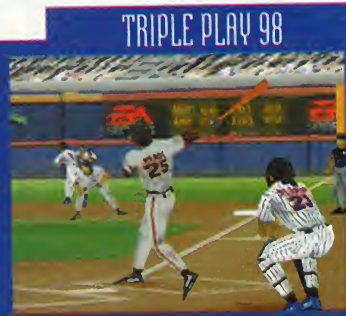


FIFA 98

El género deportivo acaparó la mayor atención en el stand de **Electronic Arts**. Juegos como FIFA 98 o NBA LIVE 98 quieren continuar con la tradición de sus predecesores. NUCLEAR STRIKE y LOST WORLD, este último de Fox Interactive, también dejaron un buen sabor de boca entre los visitantes del E3. En el primero destacaban las mejoras gráficas respecto a versiones anteriores, el segundo supuso toda una sorpresa.



MADDEN 98



TRIPLE PLAY 98



NBA LIVE 98



NHL 98

CAPCOM



STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

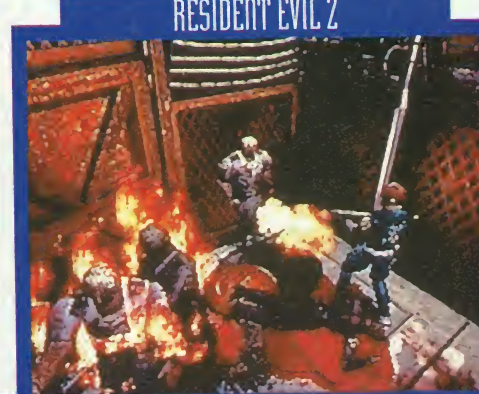


RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT



MARVEL SUPER HEROES

Esta compañía japonesa sigue en su línea ascendente. Mientras esperamos a la aparición de RESIDENT EVIL 2 nos ofrecen un remake de RESIDENT EVIL que sus fans no querrán perderse. STREET FIGHTER continúa evolucionando y entra de lleno en el mundo de las 3D con una conversión de la recreativa para PSX. Dentro del género de lucha también se presentó MARVEL SUPERHEROES.



RESIDENT EVIL 2

FERIA ATLANTA '97

GTI

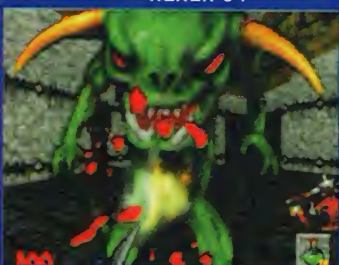
BUGRIDERS



YOUNGBLOOD



HEXEN 64



DUKE NUKEM 64



Midway quiere consagrar la saga MORTAL KOMBAT con un juego que combina el rol y la lucha. SAN FRANCISCO RUSH es otro título de conducción para N64 que tiene muy buena pinta. GTI, por su parte, nos deleitó con las versiones para consola de HEXEN y DUKE NUKEM, y un par de juegos nuevos: BUGRIDERS y YOUNGBLOOD.

MIDWAY

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES



SAN FRANCISCO RUSH



ACCLAIM

ULTRA SOCCER



NFL QUARTERBACK CLUB 98

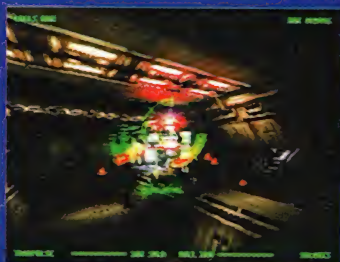


EXTREME G



BATMAN & ROBIN

FORSAKEN



FANTASTIC FOUR



X-MEN



Las novedades para Nintendo 64 han creado gran expectación en la feria. Acclaim con EXTREME G, un juego de motos futuristas, tampoco quiso pasar desapercibida en este apartado. FORSAKEN y el esperado BATMAN & ROBIN destacaron por encima del resto de títulos que presentaban en Atlanta en uno de los stands más grandes del E3.

EIDOS

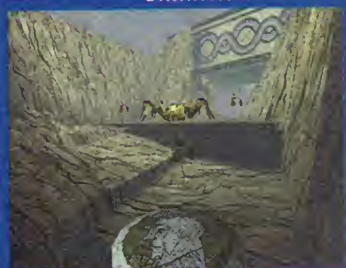
DEATHTRAP DUNGEON



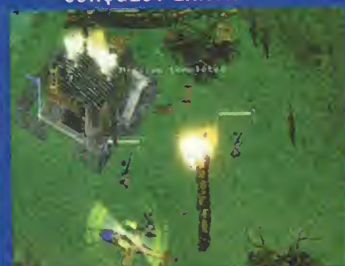
FIGHTING FORCE



DAIKATANA



CONQUEST EARTH



LUNATIK



CHILL



OMIKRON



TOMB RAIDER 2



Por supuesto que TOMB RAIDER 2 fue la estrella indiscutible de Eidos. Pero títulos como FIGHTING FORCE, DAIKATANA o DEATHTRAP DUNGEON nos demuestran lo que son capaces de hacer los chicos de una compañía que está sacando el máximo partido al *engine* de TOMB RAIDER con nuevos y espectaculares juegos para las próximas fechas.

KONAMI

CASTLEVANIA S.O.N.



NAGANO



NBA IN THE ZONE 98



METAL GEAR



BROKEN HELIX



MYSTICAL NINJA



POY POY



Además de presentar la versión americana de CASTLEVANIA S. O. N., tuvimos la oportunidad de contemplar una *rolling demo* de un juego que seguramente encabezará los *Top Ten* de las listas de éxitos: METAL GEAR. POY POY es un divertido título en el que lanzaremos diferentes objetos sobre otros jugadores y que promete reinar en cuanto a jugabilidad.

FERIA E3 ATLANTA '97

Si hay algo que destaca en la feria de **Atlanta** es la fuerza con la que todas las compañías apuestan por el mundo de las consolas. De esta manera, los mejores stands y los juegos más sorprendentes eran los destinados a nuestras máquinas de entretenimiento favoritas.

C. DYNAMICS

GEX: ENTER THE GECKO



PANDEMONIUM 2



TITUS

LAMBORGHINI 64



SUPERMAN



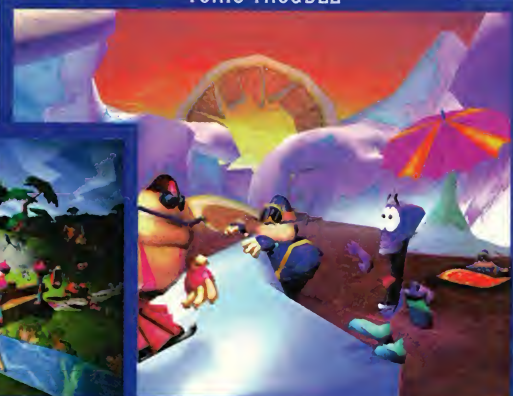
En el stand de **BMG** el simpático **GEX** volvía a la vida de la mano de **Crystal Dynamics** en un increíble entorno 3D para **PSX**. **Ubi Soft** mostró dos títulos que el año próximo verán la luz en **N64**, un plataformas en 3D y un simulador de Fórmula 1. **Lucas Arts** contaba con **HERC'S ADVENTURE** y un beat'em-up para **PlayStation** basado en la trilogía de La Guerra de las Galaxias: **MASTER OF TERASKASI**. **Vic Tokai** nos mostró **DARK RIFT**, un juego de lucha para **N64**. **Titus** contaba con **SUPERMAN**, para **Game Boy**, **N64** y **PSX**, y **LAMBORGHINI 64** para **Nintendo 64**.

UBI SOFT

F1 POLE POSITION

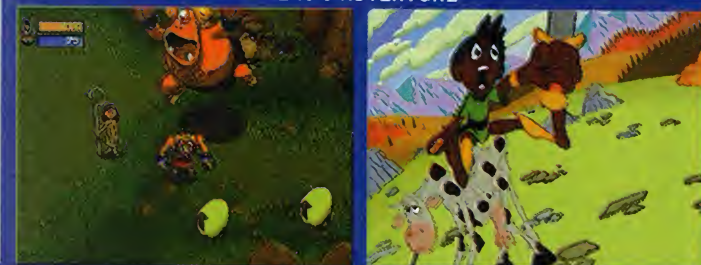


TONIC TROUBLE



LUCAS ARTS

HERC'S ADVENTURE



VIC TOKAI

DARK RIFT



PERIFERICOS



ALPS GAMEPAD

Lo primero que destaca en este control pad es su cuidado diseño. Sin embargo, no se han olvidado de dotarle de los elementos que aprecia todo jugador. Su superficie es suave para que nuestro pulgar no sufra durante largas horas de juego, y para que no se te escurra entre los dedos en los momentos más álgidos de un combate, se le ha provisto de una superficie de goma en los asideros. Otra ventaja importante es que el mando posee un cable de casi 3 metros para que nadie tenga que jugar pegado al televisor.

N64 STEERING WHEEL

El volante de ASCII es compatible con todos los juegos de coches para N64. Además, incluye pedales para conseguir una sensación más real de conducción. Por si esto fuera poco, el pack también incluye un mando digital.



GLOVE

Con este mando entramos en una nueva era. The Glove incorpora una nueva tecnología (sensibilidad al movimiento de la muñeca) para indicar con la misma dónde queremos movernos, e incluso, con un poco de maña, ejecutar combos en los juegos de lucha. A finales de año estará disponible para PlayStation y poco después saldrá la versión para Nintendo 64.



ASCII SATURN STICK

Otro producto de ASCII ideal para juegos de lucha. Con una configuración de botones similar a las coin op, incorpora una tecnología microswitch que le permite afrontar con precisión los movimientos en 8 direcciones y rotaciones de 360 grados.



ANALOGIC CONTROL PAD

Sony ha desarrollado un mando analógico para PlayStation que se verá apoyado por la inminente salida de juegos en 3D. Además de un mayor tamaño, cuenta con dos pad analógicos, uno para el movimiento y otro para observar el entorno del juego. Sony entra de lleno en el futuro.



SATURN NET LINK

Además de conectarte a Internet, el principal atractivo de este periférico es que permite jugar en red con otros usuarios a juegos como SEGA RALLY, VIRTUAL ON, DUKE NUKEM 3D, SATURN BOMBERMAN y DAYTONA. Por desgracia no sale en España.

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

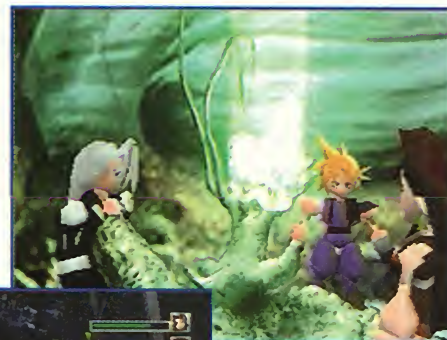
Por The Elf



El sueño que todos los amantes de los RPG hemos formulado cientos y cientos de veces se ha hecho realidad. FINAL FANTASY VII llegará a nuestro continente el próximo mes de Noviembre acompañado de un seguro de vida que le conducirá a lo más alto de la cima del videojuego. Gracias a los titánicos esfuerzos de SCE España, ¡FINAL FANTASY VII tendrá su correspondiente traducción al castellano!

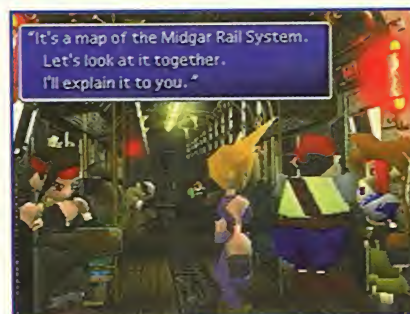
Desde su lanzamiento, FINAL FANTASY VII ha batido todos los records posibles de ventas en Japón, alcanzando más de tres millones de copias vendidas desde su aparición a finales de Enero hasta mediados de Junio (dos millones y medio de unidades fueron adquiridas los tres primeros días). La banda sonora original de Nobuo Uematsu, que salió a al venta el 10 de Febrero, escaló hasta el tercer puesto de las listas de éxitos japonesas, algo que no había ocurrido nunca en el reino del videojuego. Hasta ahora ningún FINAL FANTASY de Famicom (NES) o Super Famicom había sobrepasado los tres millones de

unidades vendidas, y en números globales ya se superan los 16 millones de FINAL FANTASY vendidos en Japón desde 1987. Como veis las cifras hablan por sí solas, y esperemos que nuestro país contribuya, en menor medida por supuesto, al éxito y reconocimiento de esta saga legendaria, quizá la más popular en Japón junto a DRAGON QUEST de Enix. El esfuerzo de SCE España por traducir el juego es merecedor de todos nuestros aplausos, y gracias al empeño e ilusión de personas como

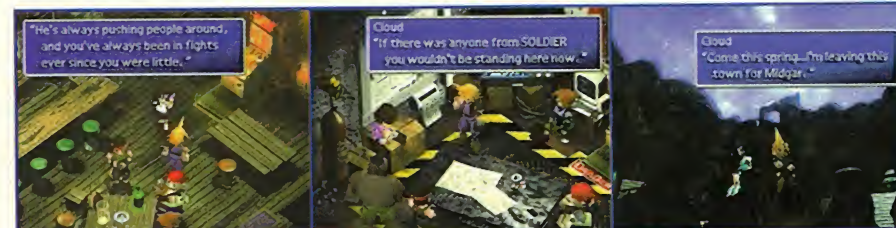


En su salto a los 32 bits la mítica saga de los magos de Square ha superado con creces todas las previsiones. Por primera vez un FINAL FANTASY supera los 3 millones de unidades vendidas en Japón.

SD



los hechos en las escenas más comprometidas del juego. El desarrollo permanecerá invariable. El 7 de Septiembre es el día elegido para su lanzamiento... Paciencia.



The top screenshot shows a daytime scene in a village square. Zidane, Vivi, and a guard are visible. The bottom screenshot shows a nighttime or cave scene with glowing blue spheres and the same characters.

JUAN MONTES (DIR. GEN. DE DESARROLLO DE SOFTWARE DE SCEE)



¿Cuánto tiempo aproximado va a durar la localización y traducción de los textos del juego? ¿Quién va a traducir el juego?

■ El proyecto de localizar y traducir los textos al español va a durar unos tres meses. Este proceso incluye:

1.- Finalizar la traducción del japonés al inglés.

2.- Traducir una versión inicial del inglés al español y probar las herramientas y el proceso de incluir texto en **FINAL FANTASY VII**.

3.- Producir una versión en PAL y en español y probar la calidad de la versión y los textos.

4.- Reportar problemas a **Square** en **Japón** para hacer los cambios necesarios.

5.- Hacer la versión final del juego y comprobar que no haya problemas. Este trabajo se va a hacer en colaboración con una empresa de traducciones llamada **SDL**. **SCEE** está encargada del proyecto y de hacer las pruebas. **Square** también hace pruebas, además de hacer los cambios y ensamblar las versiones con textos producidos por **SDL**.

*¿A cuántos idiomas se va a traducir **FINAL FANTASY VII**?*

■ Inglés, alemán y español nada más.

*¿Cuántas unidades se tiene previsto vender de **FFVII** en Europa y Estados Unidos teniendo en cuenta que en **Japón** se han vendido más de 3.200.000 copias del juego?*

■ En **Europa** estamos pensando que **FFVII** puede alcanzar alrededor del medio millón de unidades, y quizá más. Todo depende en cómo el producto puede cultivar un nuevo mercado para **RPG's**.

*¿Se van a traducir otros juegos de **Square** en un futuro próximo, como **FINAL FANTASY TACTICS**, **SAGA FRONTIER**, **FRONT MISSION AL-***

***TERNATIVE** o **PARASITE EVE**?*

■ De momento estamos evaluando el potencial de ventas de otros juegos de **Square**, y también si es esencial el traducirlos para poder jugarlos bien. Tomaremos la decisión de un juego a otro. Por ejemplo, juegos como **BUSHIDO BLADE** normalmente no necesitan mucha explicación para jugarlos.

*¿Han censurado algunas secuencias del original **FFVII** japonés? ¿Hay alguna modificación exclusiva para la versión **PAL**?*

■ No se ha censurado nada. La versión europea va a ser igual que el original japonés.

*¿Se tiene pensado desarrollar algún juego de rol en **SCEE**?*

■ **SCEE** no tiene la experiencia necesaria para hacer juegos de este tipo, a nosotros de momento nos gusta más trabajar en la producción de juegos deportivos y de acción. Yo creo que es muy difícil competir con los **RPG** japoneses.

*¿Cuántos programadores de **Square** se han dedicado a crear esta obra maestra? ¿Cuánto tiempo han tardado?*

■ El equipo de producción de **FINAL FANTASY VII** ha consistido en más de 100 personas. Esto incluye programadores, artistas gráficos, sonido y música, dirección y producción. El proyecto ha durado alrededor de dos años.

Además de este grupo de pruebas, el equipo de *game testers* consta de 120 personas.

*¿Serán distribuidos en Europa **BUSHIDO BLADE** y **TOBAL 2**?*

■ **BUSHIDO BLADE** va a salir en **Europa** este año. De momento no hay planes para **TOBAL 2**.

Aunque sean 3 CD's, ¿se va a tratar de ajustar el precio? ¿Cuál será aproximadamente?

■ Este detalle será una de las grandes sorpresas, ya que, según **M. Jesús López**, nunca sobrepasará las 10.000 pts.

¿Se tiene pensado publicar alguna guía del juego? ¿En el pack del juego se va a incluir algo de este tipo?

■ Posiblemente, pero no a la misma vez y junto al juego.

*¿Qué previsiones de ventas para **FFVII** en España?*

■ Esperamos que venda miles y miles de unidades.

*¿Cuál es tu opinión personal sobre **FFVII** y qué piensas que tiene este juego que otros no han logrado alcanzar?*

■ Yo creo que **FFVII** es la producción con más calidad y más compleja hasta la fecha del mundo del videojuego. Esto promociona la industria a un nivel más alto y la pone a un nivel similar al de la producción de películas de animación.

*¿Crees que puede ser un handicap el hecho de que no estemos acostumbrados a recibir este tipo de juegos, o, por el contrario, piensas que al estar traducido y tener la calidad que atesora puede ser el inicio de una larga tradición de juegos **RPG**?*

■ En **Europa** los usuarios no han experimentado buenos **RPG's**, por eso no hay tradición de ventas muy altas.

FFVII es la mejor piedra de toque para ver cómo de grande puede ser este mercado. Ya veremos, puesto que los usuarios van a votar con sus compras.

Además del lanzamiento de **FINAL FANTASY VII** en Estados Unidos y Europa, es muy posible que lleguen hasta nosotros, a principios del próximo año, otras dos obras maestras de la todopoderosa Square: **FINAL FANTASY TACTICS** y **SAGA FRONTIER**. Hasta que llegue ese momento solemne, aquí tenéis un pequeño anticipo de los nuevos *RPG* de Squaresoft recién estrenados en tierras japonesas.

PROXIMOS LANZAMIENTOS DE SQUARE

SAGA FRONTIER



Y si reciente ha sido la aparición de **FINAL FANTASY TACTICS** en Japón, mucho más cercano en el tiempo es el debut de **SAGA FRONTIER**, el séptimo capítulo (si contamos los tres de *Game Boy* que aparecieron en Estados Unidos como **FINAL FANTASY LEGEND** y los tres **ROMANCING SAGA** de *Super Famicom*) de una de las sagas más queridas en su país de origen por la absoluta libertad a la hora de afrontar la aventura. En esta primera entrega de 32 *bits* podremos elegir entre siete personajes (Red, Blue, Coon...) para comenzar nuestro devenir por el *Free Scenario System* que gestiona el

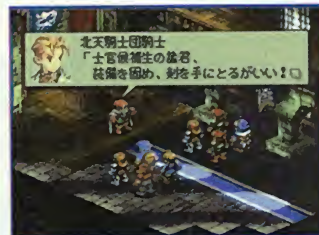
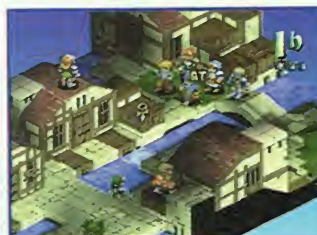
desarrollo del juego. Los gráficos son similares a **FFVII**, con decorados bellamente renderizados y con la inclusión de personajes también renderizados (no poligonales como en **FFVII**) que recuerdan, salvando las distancias técnicas, a las últimas producciones de Square para *Super Famicom* (**TREASURE HUNTER G** y **RUDRA'S TREASURE**). La libertad del jugador para explorar el escenario de **SAGA FRONTIER** es casi total, y en un primer contacto nos sentiremos abrumados por la cantidad de variantes existentes en su desarrollo. Pronto más noticias sobre la última diablura de Square.



FINAL FANTASY TACTICS

El pasado 20 de Junio apareció en tierras japonesas y desde entonces no ha abandonado los primeros puestos de las listas de éxitos. El director y guionista de *Quest* (responsable de **TACTICS OGRE** y **OGRE BATTLE**) Yasumi Matsuno, Hironobu Sakaguchi (vicepresidente de Square y productor de la saga **FINAL FANTASY**) y el creador del sistema de batallas *Active Battle System*, Hironobu Itoh, han unido sus fuerzas para llevar a cabo este proyecto que ha visto cambiar su fecha de lanzamiento hasta en tres ocasiones. Los escenarios son en perspectiva isométrica y podremos rotarlos

a nuestro antojo como en **VANDAL HEARTS** para posicionar óptimamente a nuestros personajes. Se ha incluido el factor tiempo en las batallas (*Change Time Battle*) para dotar al juego de un mayor realismo y obligar al jugador a resucitar a los personajes derrotados en un tiempo determinado. Otros detalles del buen hacer de Square son la sorprendente *intro*, la fastuosa banda sonora de corte clásico, y un *engine 3D* que representa y rota los escenarios con una calidad envidiable. Ahora sólo falta que nos confirmen la traducción al castellano, o en inglés en su defecto, de este gran juego.





RTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS

PRESENTAMOS LOS FUTUROS LANZAMIENTOS DE ELECTRONIC ARTS PARA EL ÚLTIMO CUARTO DE AÑO

ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS



ACCIÓN DE E. ARTS

do demostrar en el pasado E3 de Atlanta con la presentación de algunos de ellos. Junto a THE LOST WORLD, ALIENS Vs. PREDATOR: BIOWARFACE AT PANDORA BASE y FIFA 98, los cuatro juegos que os presentamos a continuación componen lo más florido del catálogo de la compañía americana para la presente temporada, e irán llegando al mercado europeo en el transcurso de año. Ya que todos estos títulos son versiones *beta* (y en algunos casos *alpha*), el resultado final del producto será muy superior a lo que véis en imagen

NEMESIS



La leyenda **TEST DRIVE** continúa de la mano de Accolade en esta cuarta entrega programada por Pitbull Syndicate Ltd. Aunque la versión de que disponemos es simplemente un boceto (únicamente se puede seleccionar uno de los siete coches y un circuito), lo visto supera ampliamente no sólo a *NEED FOR SPEED 2*, sino a la mayoría de los arcades de conducción de *PlayStation*. Aunque sólo sea por el gráfico del coche, que es la bomba, estamos ante un exitazo seguro.



ELEC

TEST DRIVE 4

LE

ELECTRONIC ARTS

LA NUEVA GENERACION DE E. ARTS



Los franceses **Delphine Software** firman este espectacular arcade de conducción en el que se combinan motos de trial y carretera. Con unos gráficos de caerse de espaldas, **MOTORACER** hace pleno uso del flamante *pad* analógico de **PSX** entre una multitud de opciones. Anunciado desde hace tiempo, su lanzamiento es inminente.

ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS

MOTORACER



La propia **EA** ultima los últimos detalles de la nueva entrega de la familia **STRIKE** para **PSX**, en la que se podrá pilotar hasta diez vehículos diferentes (desde Harriers hasta tanques). Con escenarios «fotorealistas», y una animación un 25% más suave que la vista en **SOVIET STRIKE**, **NUCLEAR STRIKE** hará las delicias de los fans de la saga.

ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS

NUCLEAR STRIKE

Mando

Analógico

La Revolución de los Altos Mandos

El mando más sofisticado,
cómodo y fácil de usar
que te ofrece el control
más perfecto y
la mayor precisión

Analógico y digital...
Dos mandos en uno!

Dos joysticks
de máxima sensibilidad
y con una operatividad
de 360° que te permitirán
llegar a cualquier parte
en entornos
tridimensionales

Por sólo

4.500 ptas.

(PVP Estimado)



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos

PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS is a trademark of Sony Corporation.



A pesar del lamentable retraso en los planes de lanzamiento de **RESIDENT EVIL 2**, los amantes del *Survival Horror* de **Capcom** no van a tener motivo de queja este año. Por un lado, los usuarios de **PSX** podrán disfrutar en breve de **RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT**, mientras los de **Saturn** esperan impacientes los últimos retoques de la esperada adaptación del **RESIDENT** original. Por ahora sólo hemos tenido acceso a un *beta* bastante inacabada de éste último, pero teniendo en cuenta lo visto hasta el momento, los poseedores de **Saturn** pueden estar tran-



quilos. **RESIDENT EVIL** es tan bueno como cabía esperar, y mucho más. Es cierto que el aspecto gráfico se resiente bastante con respecto al original de **PlayStation** (en especial el tosco diseño de los protagonistas, así como la sustitución de los efectos de transparencias por tramas cutres), pero en líneas generales la conversión es bastante buena, en especial si finalmente se incluyen todas las mejoras que promete **Capcom**. La más llamativa de éstas es la incorporación de un nuevo modo de juego, *Fighting Colosseum*, que aparece al finalizar el juego. Aquí el jugador es transportado a un recinto especial en el que

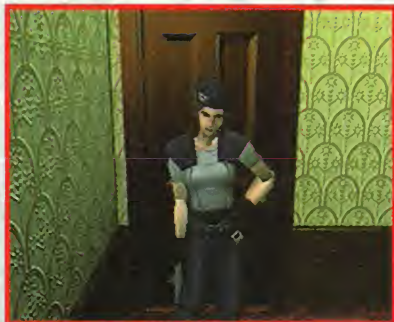


Otro que *canta* lo suyo en **Saturn** es el armario del zombie, que tiene escrito por fuera «que muerdo, madre».

RESIDENT EVIL



S
A
T
U
R
N



P
S
X

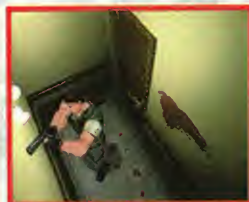
LAS ESPERADAS DIFERENCIAS

Aunque se mantiene un excelente nivel gráfico, la versión **Saturn** presenta ligeras inferioridades respecto a **PSX**. Los personajes son más toscos y se han sustituido todas las transparencias por tramas.

S
A
T
U
R
N



P
S
X



deberá luchar con distintos enemigos a través de 15 niveles, usando para ello un número limitado de armas. Otra novedad exclusiva para la máquina de **Sega** es la incorporación de dos *Tyrants* (en *PlayStation* sólo había uno) con la fase del laboratorio totalmente rediseñada. Por último se ha añadido un nuevo enemigo final, mucho más bestia que el *Tyrant* original, del que se desconoce todavía su apariencia. Dado que la *beta* de **RESIDENT EVIL** se cuelga mucho antes de que aparezcan estas novedades, habrá que confiar en que todas ellas apare-

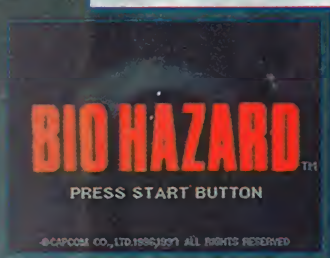
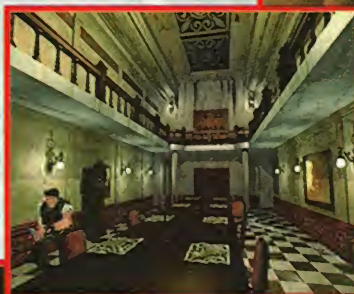
cerán en el producto terminado, que según todos los indicios vería la luz en nuestro país en el mes de Septiembre. Por suerte, todo lo visto antes del fatal cuelgue ofrece una visión bastante aproximada del juego, que en líneas generales es bastante bueno. Impacta la calidad de las secuencias de vídeo (uno de los puntos débiles de *Saturn*), nítidas y a toda pantalla. Llama la atención el nuevo diseño de los *zombies*, el hecho



Aunque la versión **Saturn** de que disponemos es idéntica a la de **PSX**, **Capcom** asegura que la versión final tendrá jugosas diferencias.



Entre las principales novedades que se incluirán en *Saturn* se encuentra el modo *Fighting Colosseum*, dos *Tyrant* y un nuevo enemigo final.



de que no se haya censurado la secuencia del *zombie* trinchacuellos (hablamos claro está de la entrega japonesa, en Occidente habrá que esperar que suceda) y muchos pequeños detalles más de los que daremos buena cuenta en la *review* cuando podamos echarle el guante al producto acabado. Por lo demás el desarrollo y la trama del juego permanecen inalterables de una a otra versión. Al igual que en *PlayStation*, podremos elegir entre Chris y Jill con el objetivo de escapar de la siniestra mansión situada en *Raccoon Forest*. En ella encontraremos *zombies*, perruznos del mas allá, una serpiente de tamaño familiar y los siempre encantadores y ágiles *Hunters*. Si posees una *Sa-*

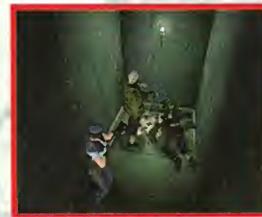
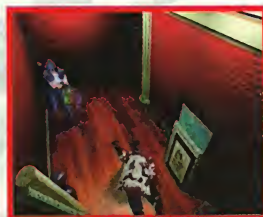
ZOMBIE



La truculenta secuencia del *zombie* trinchacuellos (censurada en Occidente) permanece intacta en *Saturn*. Al menos por ahora.

turn prepárate para experimentar a partir de Septiembre las terroríficas sensaciones a las que se enfrentaron el pasado año los usuarios de *PlayStation*. Ahora podrás comprender por qué **RESIDENT EVIL** ha revolucionado el mundo de los videojuegos, iniciando una oleada de títulos basados en el terror que llega a sus cotas más altas en títulos como *CLOCK TOWER 2*. Un infierno de sangre que esconde el más temible secreto en la profundidad de un laboratorio, cuyas puertas quedarán abiertas para los usuarios *Sega* justo cuando las noches empiezan a hacerse más largas y frías. No hay duda, será un otoño terrorífico.

NEMESIS



100 MASCOTAS CHIP-CHIP BUSCAN DUEÑO



Bizak y SUPERJUEGOS te ofrecen la posibilidad de ganar una de las 100 mascotas virtuales CHIP-CHIP, participando en este sencillo concurso. Para entrar en el sorteo, sólo tendrás que contestar bien a estas preguntas:

1. ¿Se puede bautizar a nuestra mascota CHIP-CHIP?

- a) Sí, con un nombre que no supere las diez letras.
- b) No, no se le puede dar nombre.
- c) Sí, pero siempre en inglés.

2. ¿Qué actividades deberéis realizar para cuidar vuestro CHIP-CHIP?

- a) Alimentarle, jugar, limpiarlo, curarle, regañarle cuando se porte mal y apagarle la luz para que duerma.
- b) Alimentarle, jugar, ponerle un collar antiparasitario, regañarle cuando se porte mal y apagarle la luz y la radio para que duerma.
- c) Cantarle una nana para que duerma, alimentarle, curarle y jugar con él.

3. ¿Cuanto tiempo puede vivir una mascota CHIP-CHIP bien cuidada?

- a) 15 días si hace buen tiempo.
- b) Un mes, ni un segundo más ni un segundo menos.
- c) Depende. Varios meses si nuestros cuidados son realmente buenos.

4. Cuando termina la vida de nuestra mascota, ¿nace alguna más?

- a) Nacen una o dos más.
- b) Siempre nace una nueva mascota.
- c) Si lo has hecho muy mal puede que no nazca ninguna más.

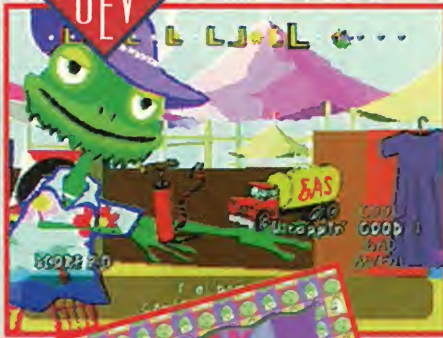
Recorta por la línea de puntos y envía el cupón antes del 1/9/1997 a: EDICIONES REUNIDAS S.A., SUPERJUEGOS, O'donnell 12, Madrid 28009.

Nombre
Apellidos.....
Dirección
Población.....
Provincia C.P.....
Teléfono.....

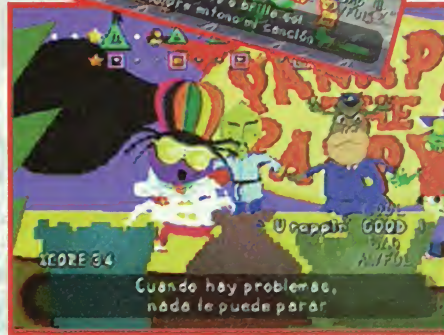
Rodea con un círculo las respuestas correctas

1.	a	b	c
2.	a	b	c
3.	a	b	c
4.	a	b	c

NUEVO



Los gráficos y la música de PARAPPA son una auténtica pasada



PARAPPA THE RAPPER



MENU



La soberbia traducción al castellano de las canciones y los diálogos del juego es, sin lugar a dudas, uno de los puntos fuertes

de la versión PAL de PARAPPA THE RAPPER, que llegará aquí en el mes de Septiembre. Ojala cunda el ejemplo entre otras compañías.

Distinto a todo lo visto o jugado, PARAPPA THE RAPPER, la sensación japonesa del año, está a punto de desembarcar en el viejo continente de la mano de Sony Computer Entertainment. No es un juego de plataformas, ni de lucha, ni siquiera una videoaventura. Lo que los americanos han bautizado como 3D Rhythm Action Game es un simulador de rap. Una adictiva variante del clásico «Simon dice» en el que junto al héroe de la historia, PaRappa, rapearemos codo con codo con seres tan desconcertantes como el maestro en artes marciales CeboIlino o un sapo rastafari, dueño de un puesto callejero. Producto de la delirante imaginación de Rodney Alan Greenblat (célebre artista e ilustrador con obras expuestas en galerías de todo el mundo) y la inspiración musical de Masaya Matsuura, PARAPPA THE RAPPER es uno de los mayores impactos visuales y sonoros que ha producido hasta el momento la industria del videojuego. Combinando un entorno poligonal con personajes en dos dimensiones, (que al igual que monigotes de papel giran y se retuercen con cada movimiento), SCE revoluciona el concepto gráfico para dar forma a uno de los títulos más adictivos que han pasado por esta redacción. La

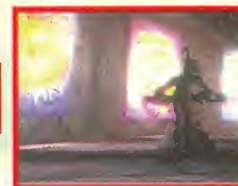
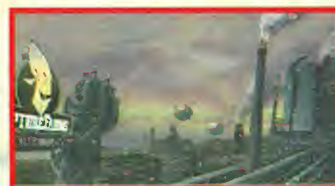




Activar trampas, desconectar electrodos, rescatar compañeros, desactivar bombas, eliminar enemigos... Las posibilidades de juego son tremendas.

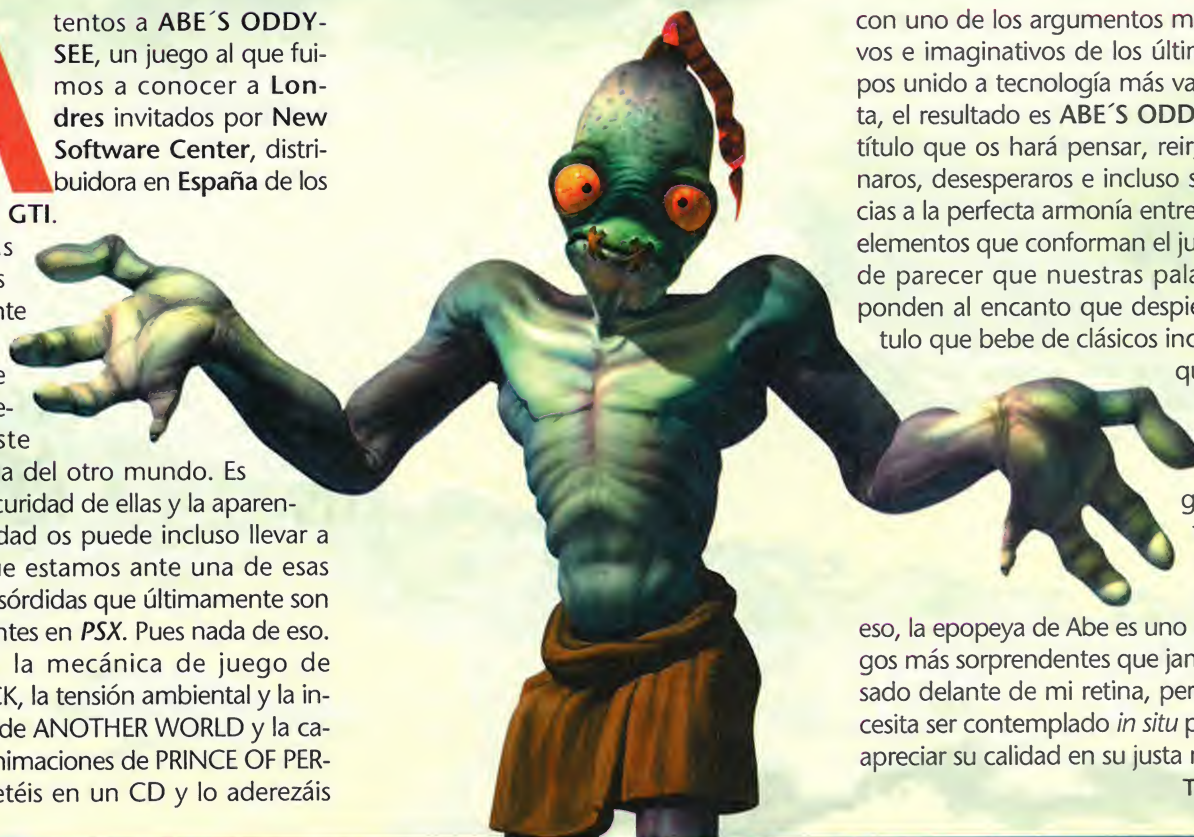


ABE'S ODDYSEE



Atentos a ABE'S ODDYSEE, un juego al que fuimos a conocer a Londres invitados por New Software Center, distribuidora en España de los productos GTI.

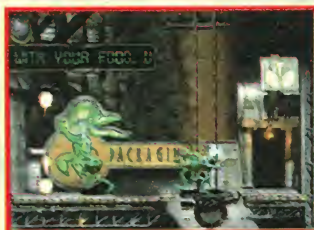
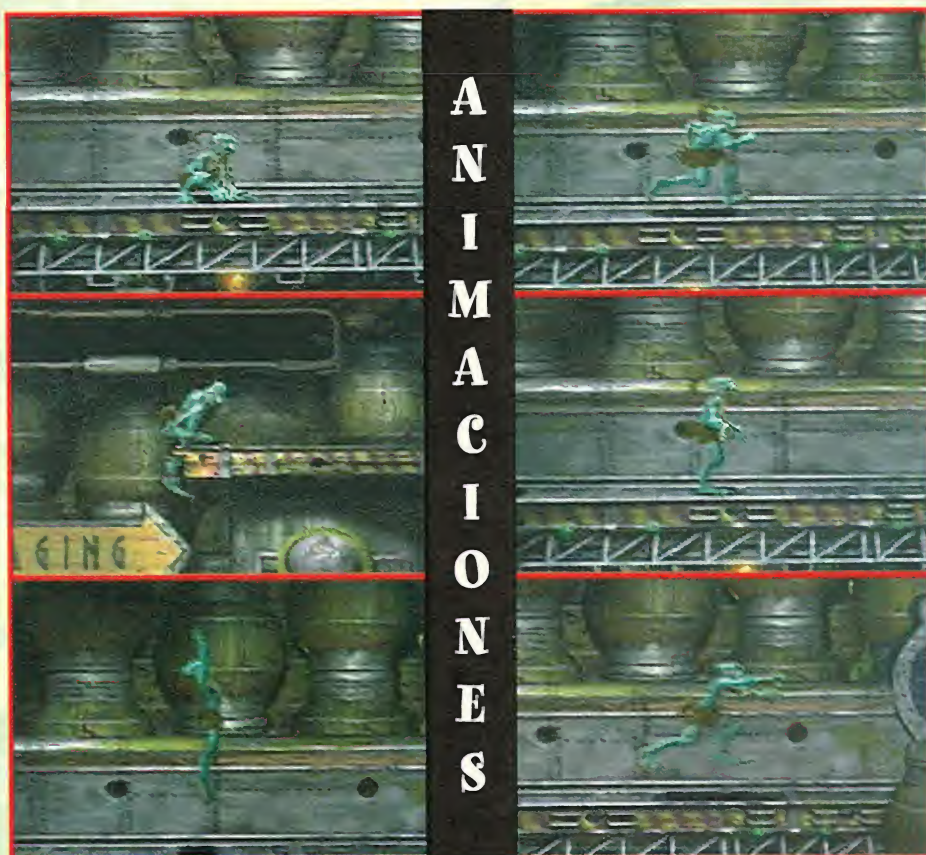
Si veis las pantallas seguramente que ninguno de vosotros verá en este juego nada del otro mundo. Es más, la oscuridad de ellas y la aparente inactividad os puede incluso llevar a pensar que estamos ante una de esas aventuras sórdidas que últimamente son tan frecuentes en PSX. Pues nada de eso. Si tomáis la mecánica de juego de FLASHBACK, la tensión ambiental y la inteligencia de ANOTHER WORLD y la calidad de animaciones de PRINCE OF PERSIA, lo metéis en un CD y lo aderezáis



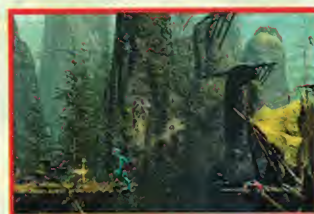
con uno de los argumentos más atractivos e imaginativos de los últimos tiempos unido a tecnología más vanguardista, el resultado es ABE'S ODDYSEE. Un título que os hará pensar, reír, emocionaros, desesperaros e incluso soñar gracias a la perfecta armonía entre todos los elementos que conforman el juego. Puede parecer que nuestras palabras responden al encanto que despierta un título que bebe de clásicos incunables y que disfruta de los recursos tecnológicos contemporáneos. No es sólo

eso, la epopeya de Abe es uno de los juegos más sorprendentes que jamás ha pasado delante de mi retina, pero que necesita ser contemplado *in situ* para poder apreciar su calidad en su justa magnitud.

THE SCOPE



Multitud de fases, unas de ellas interiores otras exteriores, todas con diferentes objetivos y estructura hacen de ABE'S ODDYSEE uno de los juegos más recomendables del año.





MEDALLAS



Dependiendo del porcentaje de la misión que se complete (y los secretos que encontremos), se nos adjudicará un tipo u otro de medalla.

¡COMPLETADOS!



La compañía británica de los hermanos **Stamper**, actual mano derecha de la todopoderosa **Nintendo**, ha hecho honor a su nombre creando un juego que podríamos calificar como «raro». Y es que **BLAST CORPS** puede parecer en un primer momento un descontrol de polígonos y explosiones sin aparente sentido, lo que no acabará resultando del todo cierto. Unas cuantas partidas ayudarán a comprender el curioso sistema de juego que las mentes británicas han ideado, sistema de juego que, por otro lado, se resume a un único, sencillo y escueto concepto: destrucción.

Eso sí, por una vez y sin que sirva de precedente, la destrucción no vendrá acompañada de sangre y muertes innecesarias (ya sabemos como son los británicos). El caso es que hasta ahora ninguno de los juegos de la compañía había traspasado con tanta contundencia el umbral de la violencia. Desde los tiempos en que eran los reyes del *Filmation*, o más tarde, con sus incur-



BLAST CORPS



ANGEL CITY



CRYSTAL RIFT



DIAMONDS SANDS





OYSTER HARBOR



TEMPEST CITY



siones en el mundo de NES, hasta llegar a sus casi repelentemente éticos DKC (en lo que todo era casi de cuento de hadas), nunca, que sepamos, optaron por un sistema de juego tan radical. Y quizá ese cambio sea el culpable de que algunos de los muchos seguidores de la compañía se hayan visto decepcionados. No os vamos a engañar, **BLAST CORPS** no es precisamente ese tipo de juego que nada más verlo se asocia a Rare.

Con todo, **BLAST CORPS** es un juego que contará con decenas de fases en las que, como suele ser habitual, se esconden innumerables secretos, monedas, estrellas y, en general, todo aquello que permite que un juego se convierta en una auténtico éxito. De cualquier modo, es pronto para sacar impresiones correctas sobre este cartucho. Será mejor esperar a las próximas fechas para disfrutar de un juego que, a pesar de todo, cosechará muchos logros (en las revistas niponas y americanas ha ocupado infinidad de páginas). Tiempo al tiempo.

J. C. MAYERICK



EMBER HAMLET

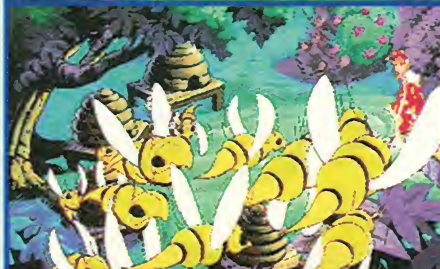


GLORY CROSSING



OBSIDIAN MILE

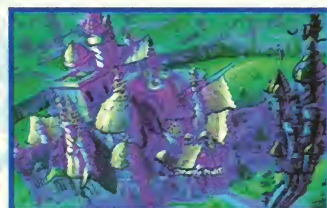




El estilo gráfico del juego no tiene nada que ver con la primera parte. Aquí se han sustituido los sprites por dibujos animados.



DISCWORLD 2



Los aventureros más expertos agradecerán sin duda este lanzamiento que Psygnosis trae a Saturn. DISCWORLD 2 es la secuela de la divertida aventura que los usuarios españoles de PSX aún no han tenido la suerte de disfrutar. Esta será una ocasión histórica, la primera vez en que los poseedores de una 32 bits de Sega van a disfrutar de un título de la compañía del mochuelo sin



INTRO

¿Os imagináis que alguien mata a la muerte? Pues éste es el principal problema que tiene nuestro protagonista, resucitar a la muerte.





THAT'S DEATH



Después de la intro podremos deleitarnos con una simpática canción interpretada por Eric Idle, en la que un esqueleto y todos sus amigos nos contarán con todo detalle qué es esto de morirse, y todo ello de la manera más divertida posible. El título de la melodía es «That's Death».

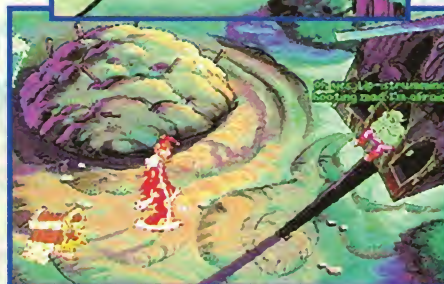
IDIOMA



Sobre estas líneas vemos a Scope colgado del stand de Coconuts Japan en el E3. ¡Vaya manera de trabajar!



que los de **PlayStation** lo hayan visto antes. Este es un juego que sigue exactamente las pautas de la primera parte, aunque con excelentes novedades, y todas ellas buenas. Los diálogos siguen siendo tan delirantes como de costumbre, y buena parte de la culpa la tienen los actores encargados del doblaje, entre los que se encuentran voces tan insignes como la de **Eric Idle**, componente de los **Monty Python**. Con semejantes credenciales, lo que sí tene-



mos seguro es que estamos ante un juego divertido como el que más. Los gráficos también han mejorado sustancialmente, ya que los habituales *sprites* se han sustituido por dibujos animados, dando al compacto el aspecto de un *toon* interactivo. Los personajes que pululan por el juego son tan disparatados como curiosos, e incluso algunos resultarán desagradables, pero os aseguramos que no hay nada tan divertido como escuchar las penas de un vampiro jubilado o las canciones de una pajarraca mutante. Todo ello aderezado con brillantes músicas, incluyendo una desternillante canción titulada «That's Death». Resumiendo, todo un espectáculo. El objetivo del juego consiste en resucitar a la muerte, ya que la pobre ha sido víctima de un atentado terrorista. Si todo esto os parece delirante, esperad a ver más detalles de este gran juego, que tiene todo para convertirse en la mejor aventura gráfica para **Saturn**.

THE PUNISHER

SUPER
NUEVO



PLAYSTATION

TAITO

CD

ROM



JAPON

RAYSTORM



Hace algunos meses ya tuvisteis el placer de contemplar en JAPANMANIA las excelencias «tecnológicas» de **RAYSTORM** en su versión japonesa. Ahora es el momento de recordaros que el próximo mes verá la luz en **España** la versión PAL del genial sho-

ot'em-up de Taito gracias a SCE. **RAYSTORM** es la segunda parte del popular RAY FORCE que fue versionado para **Saturn** bajo los nombres de LAYER SECTION y GALACTIC ATTACK. En esta ocasión se ha optado por un entorno vectorial de brillantes resultados en vez del clásico scroll

vertical en 2D que tantas y tantas glorias ha proporcionado a este maltratado género. Entre sus sobresalientes cualidades podemos destacar sus ocho fases, los alucinantes *final bosses*, el potente armamento de nuestras naves, el magnífico *engine* 3D del juego y esa jugabilidad abrasiva

de los grandes shoot'em-up. En la versión doméstica de **RAYSTORM** disfrutaremos de la versión original de los salones recreativos y de un modo especial con pequeños retoques gráficos, dos bandas sonoras a nuestra disposición y alguna curiosidad más.

THE ELF

BOSSSES



I N T R O



En el modo de dos jugadores simultáneos de XEVIIOUS 3D tan sólo contaremos con tres créditos para completar el juego.



Namco sigue demostrando a los amantes del videojuego que a la hora de homenajear a sus títulos más clásicos y queridos sigue siendo única. Aquellos que no tuvimos suficiente con el mítico XEVIIOUS incluido en la

compilación del NAMCO MUSEUM VOL. 2, ahora podremos conseguir en un único CD un auténtico homenaje a la mítica creación de **Masanobu Endo** de principios de los 80. En XEVIIOUS 3DG/+ encontraremos el primer XEVIIOUS (el que todos

conocemos y admiramos), SUPER XEVIIOUS (similar al original pero con ligeras variaciones en la situación de los enemigos), XEVIIOUS ARRANGEMENT (la versión mejorada de su recopilación de clásicos en recreativa de 1995) y la estrella del lote y auténtico motor de esta apetitosa colección: XEVIIOUS 3D/G. Este homenaje tridimensional del mítico XEVIIOUS, que visitó los salones recreativos el pasado año gobernado por el potente hardware de PlayStation,

nos propone un inolvidable viaje poligonal en alta resolución repleto de emociones, siete fases de considerable longitud con sus enemigos finales, intros de gran calidad, perfecta jugabilidad y guiños constantes a los elementos, situaciones y enemigos de la saga que dan como resultado uno de los shoot'em-up más divertidos jamás creado para una consola. Y si no lo creéis así, el mes que viene me encargaré de demostrarlo.

THE ELF

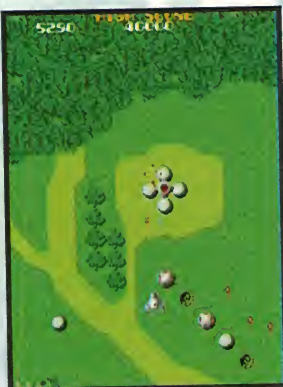
XEVIIOUS 3D/G



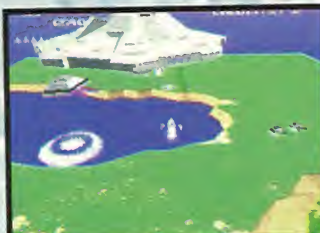
XEVIIOUS (1982)



SUPER XEVIIOUS (1983)

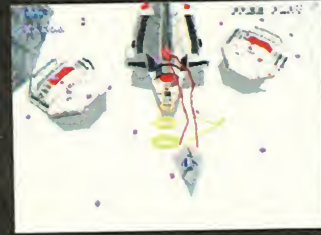


X. ARRANGEMENT (1995)



F A S E S

En XEVIIOUS 3D encontraremos 7 fases.



**SUPER
NUEVO**



Lucky Luke, Rantamplan y los Dalton se dan cita en un juego en el que el apartado gráfico ha recibido un tratamiento sobresaliente.



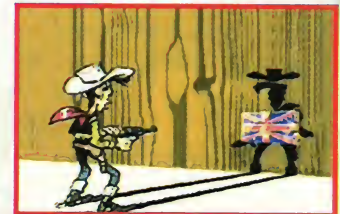
MAPA



El mapa del juego, además de extenso, contará con un diseño excepcional acorde con el resto del juego.



IDIOMA



*Aunque no es lo habitual, es muy posible que Infogrames **NO** ofrezca una versión en castellano.*

LUCKY LUKE



BONUS



EL FUERTE



Hace algún tiempo comentábamos en estas páginas la versión para **Game Boy** de este **LUCKY LUKE**. La similitud con la adaptación para **Super Nintendo** no es fruto de la casualidad, ya que a pesar de aparecer mucho antes, la versión portátil no ha hecho más que seguir el camino marcado por su hermana mayor. Y a decir verdad, es mucho el mérito de aquella adaptación, sobre todo viendo la excelente calidad que

GRAN CAÑON



esta última (por ahora) producción para 16 bits exhibe. Y es que jugar con **LUCKY LUKE** es hacerlo sobre un impresionante cómic lleno de colorido en el que ningún detalle se ha dejado al azar. Habrá decenas de niveles, fases de **bonus** y secuencias propias de la mejor de sus aventuras. Bueno, quizá os estemos contando demasiadas cosas, pero es que este **LUCKY LUKE** puede resultar un juego impresionante.

J. C. MAYERICK

EL TREN



SECUENCIAS



LA MINA





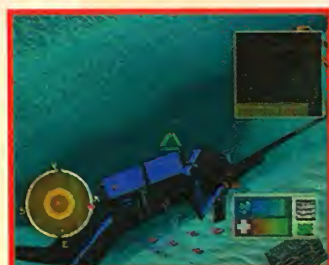
Tras coronarse como reyes absolutos de los cielos con ACE COMBAT 2, Namco cambia radicalmente de escenario en **TREASURES OF THE DEEP**, un espectacular shoot'em-up

Las profundidades marinas están infestadas de todo tipo de bichos.

SURES combina un desarrollo tipo WAR-HAWK con preciosos fondos marinos en la línea del AQUANAUT'S HOLIDAY de Artdink, ofreciendo al jugador la posibilidad de elegir entre ocho submarinos dife-



TREASURES OF THE DEEP



con tintes de aventura cuya acción se sitúa en las profundidades oceánicas, repletas de tiburones, medusas y submarinistas rivales. Programado por Black Ops Entertainment, TREA-



rentes, dos vistas, tres modos de juego, 360º grados de total libertad de movimientos, gráficos en alta resolución y un sonido increíble. Lo tendremos aquí a partir de Septiembre. NEMESIS



El juego ofrece dos tipos distintos de vista: una externa (la que ofrece una mejor perspectiva de lo que nos rodea) y una interna (con la que se obtiene una mejor ambientación).





La galería de monstruos del juego no dejará de sorprenderte y asustarte a lo largo de esta tétrica aventura.



Habíamos tenido noticias de **NIGHTMARE CREATURES** antes de su presentación oficial en el E3. Todo apuntaba a que podía ser uno de esos títulos a tener en cuenta dentro del catálogo de *PlayStation*, y así lo pudimos confirmar en Atlanta. Y es que los responsables de este programa, un grupo de programación francés llamado **Kalisto**, no son nuevos en este mundillo del videojuego. En su

haber encontramos títulos como **PAC IN TIME**, un divertido plataformas protagonizado por Pacman; **AL UNSER JR. ARCADE RACING** y **SAVAGE WARRIORS**, un juego de lucha en 3D. Sin embargo, **NIGHTMARE CREATURES** supone el debut de esta compañía en las consolas de 32 bits. El juego nos traslada al Londres victoriano del siglo pasado, cuando tras un terrible incendio, la ciudad se ve afectada por extrañas desapariciones y la presencia de unos misteriosos seres a los que se les achaca todo tipo de asesinatos. Nadie está seguro de la existencia de estos monstruos que actúan por la noche encubier-

NIGHTMARE CREATURES



El juego nos traslada al Londres victoriano del siglo pasado, cuando tras un terrible incendio, la ciudad se ve afectada por extrañas desapariciones y la presencia de unos misteriosos seres a los que se les achaca todo tipo de asesinatos. Nadie está seguro de la existencia de estos monstruos que actúan por la noche encubier-



La inteligencia de estas bestias te obligará a mejorar tus técnicas de combate, sobre todo con los jefes finales.





tos por la bruma londinense, hasta que Ignatius se decide a investigar y recibe la ayuda de un prestigioso profesor americano y su hija Nadia. Al llegar a **Londres**, el Dr. Jean es asesinado, por lo que tanto Ignatius como Nadia se ponen en marcha para terminar con el mal que afecta a **Londres**. Para el desarrollo de la aventura **Kalisto** ha elegido un *engine* 3D que nos recuerda el estilo de **TOMB RAIDER**. Pero en **NIGHTMARE CREATURES** nos encontramos con una mecánica de juego muy diferente. En realidad, se trata de un *beat'em-up* tipo **FINAL FIGHT** en un entorno 3D y con una ambientación acorde con **RESIDENT EVIL**. Es decir, mucho monstruo y los típicos callejones siniestros (no te pierdas el efecto de la niebla, es alucinante). Los dos protagonistas cuentan con diferentes tipos de golpes para eliminar a sus enemigos, aunque también encontrarán *items* que les servirán para dicho propósito, como pistolas o bombas. Los 15 niveles que comprende el juego representan diferentes localizaciones de **Londres**, con más de 21 monstruos diferentes (jefes finales incluidos) y tétricos escenarios con una atmósfera que pondrá los pelos de punta.

R. DREAMER

IGNATIUS



NADIA



Al empezar el juego puedes elegir a dos héroes para eliminar a la **Hermanidad de Hecate**. Ignatius, el que descubrió lo que ocurría en **Londres**, y Nadia, la hija del Dr. Jean (asesinado nada más llegar a la ciudad).



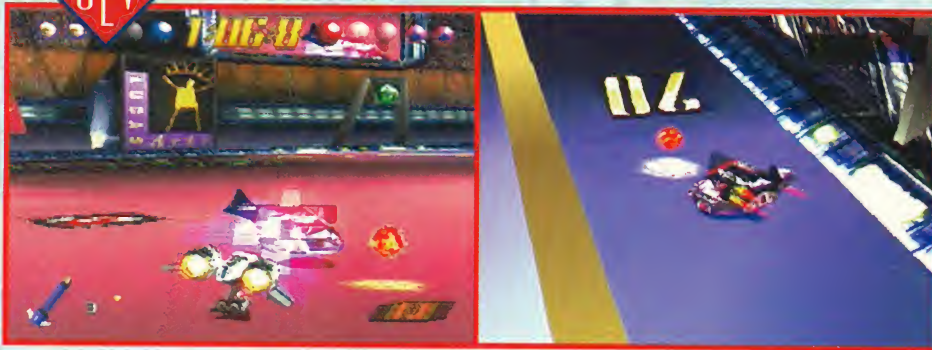
Nadia, la hija del profesor Jean F., quiere vengar la muerte de su padre. Además de sus manos contará con diferentes armas a lo largo del juego para facilitar su ingrata labor asesina.



Este es Adam Crowley, el responsable de que las calles de **Londres** estén plagadas de criaturas demoníacas.



NOUEVO



Con el dinero que ganemos en cada partido podremos mejorar el equipo de nuestra nave.



BALLBLAZER CHAMPIONS



Recuperar grandes títulos del pasado y darles un aspecto acorde con los tiempos y las posibilidades que nos ofrece la nueva generación de consolas es algo que siempre aplaudiremos desde estas páginas. En esta ocasión se trata de **BALLBLAZER CHAMPIONS**, un clásico de **Commodore 64** al que los programadores alemanes de **Factor 5** han dado nuevos bríos y una brillantez gráfica casi sin precedentes. Similar en muchos aspectos al **RIOT** de **Psygnosis**, este curioso programa se podría definir como una especie de futurista juego de fútbol en el que los «ronaldos» han sido sustituidos por dos naves, y el **Santiago Bernabéu** por campos con diferentes diseños y obstáculos geográficos. Además, como ocurre en la Tercera División española, cada jugador cuenta con armas como misiles, minas o ametralladoras pesadas. El resultado es realmente espectacular y, lo que es más importante, muy divertido tanto en uno como en dos jugadores. **BALLBLAZER CHAMPIONS** tiene las voces y los textos en castellano, un ritmo de juego muy dinámico, resulta tremendamente manejable a pesar de sus curiosos controles y cuenta con una opción para mejorar las naves con el dinero conseguido en cada partido. Estos y otros muchos detalles hacen que podamos calificar esta conversión como un verdadero acierto.

DE LUCAR





TANQUES

Select Tank



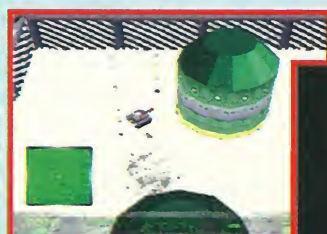
Las diferencias entre ellos radican, principalmente, en el blindaje y la velocidad máxima.



Tras sorprendernos gratamente hace pocos meses en su espléndida versión para *Saturn*, **MASS DESTRUCTION** de NMS Software se presenta ahora en *PlayStation* con pocos cambios reseñables. Como recordaréis, este juego de tanquitos perturbó las escasas facultades de *The Punisher* (aún nos pitan los oídos de escuchar tantos elogios) por su brillante puesta en escena y su divertidísima mecánica de juego. En esta versión para *PlayStation*, tanto la estructura de las fases como el tratamiento gráfico permanecen prácticamente idénticos, por lo que conserva todo su encanto y jugabilidad. Un diseño alegre y colorista, gran cantidad de niveles, multitud de misiones a realizar, una enorme variedad de escenarios distintos, acción constante y explosiones como para rellenar tres números de esta revista son la esencia de este divertidísimo programa. En esta versión de *PlayStation* se han añadido algunas transparencias que nos permiten ver nuestro vehículo detrás de edificios y que facilitan mucho el juego en los momentos más comprometidos. Por lo demás, el resto de apartados como opciones de juego, efectos especiales y banda sonora siguen siendo las mismas y con calidad similares.

DE LUCAR

MASS DESTRUCTION



MISIONES

Select Mission



MANTA

USE (←→) TO CHANGE
PRESS (X) TO CONFIRM
PRESS (L) TO CANCEL

En el menú principal podrás elegir el orden en que queráis realizar las campañas.





ISLA DE PASCUA



MOSCU



ESCOCIA



EGIPTO



TOTAL DRIVING



HONK KONG



SUIZA



Lo mejor de este juego es sin duda su gran jugabilidad y la variedad de los circuitos, que nos obliga a adaptarnos a la orografía y a los coches.



Como si no bastara con la fantástica oferta de juegos de coches disponibles, Ocean se sube al carro con una nueva propuesta que disfruta de uno de los mejores tratamientos tanto en materia gráfica como en jugabilidad. El juego tiene una mecánica de juego curiosa. No tenemos coches que debamos seleccionar, sino equipos con su correspondiente parque de vehículos diferentes según sea el circuito. De esta manera podremos disponer de un buggy, un deportivo, un todoterreno un coche de rally, un Fórmula 1 etc. dependiendo de si el trazado discurre por asfalto, arena, tierra, etc. Dichos circuitos están enmarcados en diferentes ciudades del mundo, pudiendo correr entre las pirámides de Egipto, la Plaza Roja de Moscú o las montañas de Suiza. El engine, sin llegar a la calidad de V-RALLY (recordemos que Ocean fue comprada por Infogrames, creadores de ese juego) responde ampliamente a cualquier exigencia que un amante de este género desee, y además cuenta con un correctísimo tratamiento gráfico tanto de coches, de escenarios (algunos son preciosos) como de la integración de éstos con la dinámica de una carrera. Un control perfecto y una considerable rapidez son otras de sus cualidades.

THE SCOPE



Su antecesor tuvo que competir con el genial SUPER SOCCER.



Este juego de la colosal Taito está inspirado en las máquinas recreativas, con un espíritu totalmente arcade.



SUPER FOOTBALL CHAMP



Desde la aparición en 1992 de EURO FOOTBALL CHAMP para Super Nintendo, Taito no había vuelto a lanzar ningún juego de fútbol para consola en España. Cinco años después aparece SUPER FOOTBALL CHAMP, un compacto que recoge todo el espíritu de las recreativas. Para ello utiliza gráficos poligonales de gran tamaño, en los que se sacrifica el detalle en la definición por la velocidad. Entre los aspectos que han marcado la saga se mantiene la pers-

pectiva lateral, y la posibilidad de elegir a un jugador estrella en cada equipo. Los equipos son selecciones nacionales, siendo posible cambiar los nombres de los jugadores. En cuanto al control sobre el terreno de juego, se siguen las líneas de un arcade en su totalidad. En las opciones pasa lo mismo, ya que los menús son muy sencillos y no aparecen recogidas demasiadas alternativas. Independientemente del resultado final, siempre es bueno volver a recibir a un viejo conocido.

CHIP & CE



PLAYSTATION

1 V-RALLY

Conducción ♦ Infogrames

Uno de los mejores simuladores de conducción jamás creados merece permanecer en el primer puesto de nuestra lista de PSX un mes más.

2 I.S.S. PRO

Deportivo ♦ Konami

3 PORSCHE CHALLENGE

Conducción ♦ SCE

4 VANDAL HEARTS

Battle-RPG ♦ Konami

5 RESIDENT EVIL

Aventura ♦ Capcom

6 SOUL BLADE

Beat'em-up ♦ Namco

7 RAGE RACER

Conducción ♦ Namco

8 FATAL FURY REAL BOUT

Beat'em-up ♦ SNK

9 NEED FOR SPEED 2

Conducción ♦ EA

10 NAMCO VOLUMEN 4

Colección ♦ Namco

SATURN

1 FIGHTERS MEGAMIX

Beat'em-up ♦ Sega

Por fin se produce un cambio en el liderazgo del Top de Saturn. Lara Croft cede su lugar a Akira, Honey y toda la tropa de AM2.

2 TOMB RAIDER

Aventura ♦ Core

3 KING OF FIGHTERS 95

Beat'em-up ♦ SNK

4 TORICO



DISC WORLD 2 ♦ SATURN/PLAYSTATION

EL MAS GRACIOSO



SONIC R ♦ SATURN

LA SORPRESA



JP2: THE LOST WORLD ♦ SATURN/PLAYSTATION

EL EXITO SEGURO

GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND 2

Plataformas ♦ Nintendo

2 TINTIN: PRISONERS OF THE SUN

Filmation ♦ Infogrames

3 LUCKY LUKE

Plataformas ♦ Infogrames

4 KING OF FIGHTERS '95

Beat'em-up ♦ SNK

5 HUNCHBACK OF NOTREDAME

Varios ♦ THQ

GAME GEAR

1 SONIC LABYRINTH

Plataformas ♦ Sega

2 TAILS ADVENTURES

Plataformas ♦ Sega

3 TINTIN EN EL TIBET

Plataformas ♦ Infogrames

4 ARENA

Shoot'em-up ♦ Sega

5 JOHN MADDEN 96

Deportivo ♦ Electronic Arts

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.

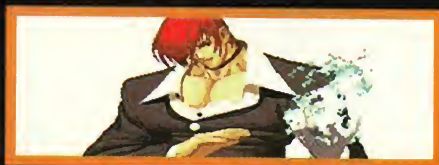
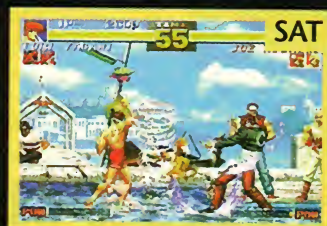




EL ANTERIOR TORNEO ACABO CON LA MUERTE DE SU ORGANIZADOR, RUGAL BERNSTEIN. COLECCIONISTA DE ESTATUAS DE LUCHADORES PETRIFICADOS. TODOS SUS PARTICIPANTES HAN RECIBIDO UNA CARTA CONVOCANDOLES PARA EL TORNEO DEL '95, FIRMADA CON UNA MISTERIOSA «R»



Al fin está en la calle la conversión más esperada de todos los tiempos, KING OF FIGHTERS '95, el mejor juego de lucha de la historia. Casi al mismo tiempo que KOF '96 en Japón para PSX (en Saturn salió en Diciembre del 96), aparecen en España las magníficas conversiones de PlayStation y Saturn de KOF '95, cuya última entrega, la del 97, esta en los recreativos nipones desde el 27 de Julio. KING OF FIGHTERS '95 se trata de la continuación de KOF '94, el primer juego de lucha que incluía el sistema de juego TBS (Team Battle System), y que consiste en elegir a tres luchadores en lugar de uno, y luchar contra otros tres oponentes eligiendo el orden de aparición de cada uno de ellos. KOF '95, aparte de incluir el ya mencionado TBS, posee ciertos elementos que lo convierten en el más completo de todos los juegos de lucha y que describiré a continuación. Aparte de poder cubrimos de los golpes como en los demás juegos, recibiendo el impacto sin bajarnos energía y desplazándonos hacia atrás, podemos no sólo esquivar cualquier ataque existente, sino que además podemos ejecutar un contraataque esquivando y combinándolo con cualquier golpe especial del perso-



EL REY P

SATURN-PLAYSTATION

a fondo



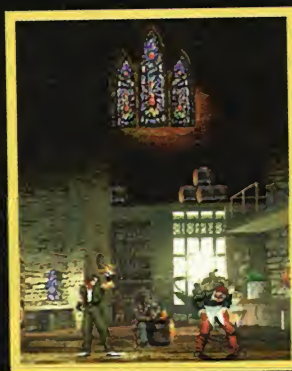
BEAT'EM-UP



© SNK 1995

TM

naje. Pulsando tres botones a la vez (o definiendo uno para ello), subiremos nuestra barra de *Power*, la cual, al llegar al máximo, incrementará nuestra fuerza y con ello la energía que restaremos al oponente, y además nos permitirá utilizar los golpes especiales «bestias» que, dependiendo de la situación y el personaje, restaran del 25% al 100% de la vida del oponente. Una vez hechas las presentaciones (que seguramente sobran), pasará a describirnos las características de las versiones domésticas de *PSX* y *Saturn*. Visualmente cualquiera de las dos versiones resulta tan agradable como la original de *NeoGeo*, y aunque la de *PSX* tenga bastante menos animación, resulta inapreciable. Pero es al echarnos la primera partida cuando notamos la gran diferencia que hay entre ellas. La mejor de las dos es la versión *Saturn*, y no gracias a la supuesta superioridad de ésta sobre *PlayStation* en lo que al manejo de las 2D se refiere, sino que esto es debido a los dos diferentes grupos de programación que se han encargado de realizar cada una de las conversiones. Mientras que la versión *Saturn* ha sido programada por *Rutubo Games* (SEGA AGES, FIGHTERS HISTORY DYNAMITE, etc.), famosa por sus conversiones *pixel perfect*, la de *PSX* la ha progra-



ELEON

KING OF FIGHTERS '95



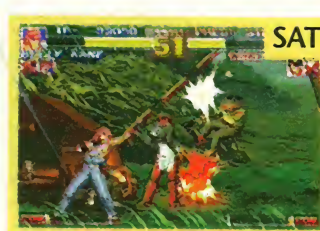
PSX



SAT



PSX



SAT



SAT



PSX



SAT



PSX

mado un grupillo de programación interno de SNK, algo que se nota sobre todo en el comportamiento de los enemigos, que a diferencia de la versión original, en la que cada uno tenía su *modus operandi*, en *PlayStation* no importa la dificultad en la que estés jugando, ya que todos se limitan a lanzar magias y no utilizan ni pizca de estrategia.

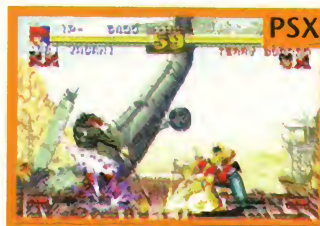
Aparte de como esté programado el juego, un buen tirón de orejas para Sony y Sega por no haber mejorado en absoluto la versión PAL con respecto a la japonesa (que por si no lo sabíais, pierde un 20% de tamaño de pantalla y un 17.5% de velocidad). Si sois aficionados al arcade de

KING OF FIGHTERS '95, encontraréis en cualquiera de las dos versiones un divertido juego con el que pasaréis muchas horas. Pero si al igual que yo este juego es vuestro preferido y le habéis dedicado incontables horas y sumas de dinero a la máquina, no os perdáis la versión *Saturn*, completamente idéntica a la recreativa. KOF '95 es el primer

juego de *Saturn* (y el último) en utilizar una avanzada técnica llamada *Twin Advanced System*, que combina perfectamente el CD del juego con un cartucho ROM (como los cartuchos de SNES) para acelerar hasta lo inimaginable las cargas del juego (entre 1 y 3 seg.) y hacerlo mucho más



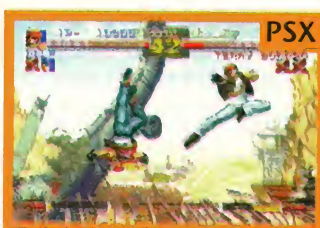
PSX



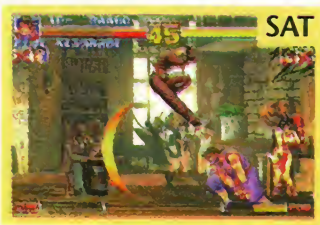
PSX



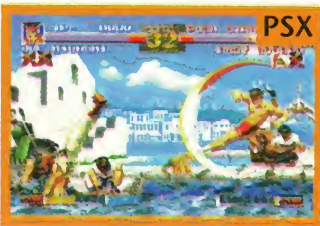
SAT



PSX



SAT



PSX



SAT





parecido a la recreativa. Por ello, la banda sonora ha sido sacada directamente del cartucho *Neo Geo* a diferencia de la de *PSX*, en la que escucharemos las BGM de *Neo Geo CD*. A los usuarios de *Saturn* les recomiendo comprar este gran juego, y a los de *PSX* tam-

bién aunque *REAL BOUT FATAL FURY* es mucho más parecido a la máquina

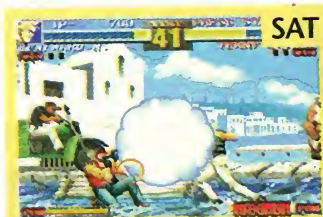
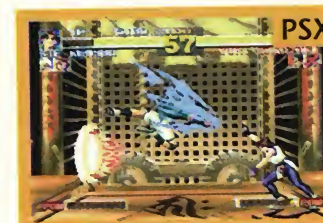
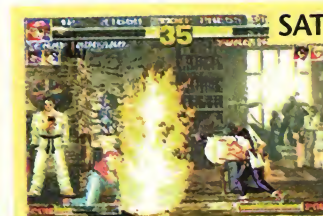
y, por tanto, más jugable. Pero no todo van a ser inconvenientes. La versión *PSX* posee un modo llamado *Extra* que incluye dos opciones: *Music* y *Private*. En *Music* podremos escuchar nuestra melodía favorita, acompañados por un bonito dibujo del equipo y escenario al que pertenece.

Private nos permitirá ver características como peso, estatura, etc, de todos y cada uno de los luchadores y escuchar todas sus voces digitalizadas. Esperemos que la continuación de la saga, *KOF '96*, haga aparición en breve en el mercado español, también de mano de

Sony y Sega. En *Saturn* con el cartucho de RAM y en *PlayStation* como la mejor con-

versión de *SNK* para esta consola. Sólo nos queda esperar, a la puerta de los recreativos, a que la última parte de esta gran saga, en la que podremos elegir jugar como en *KOF '95* o como en *KOF '96*, llegue directamente de Japón. ¿Habrá muerto Geese al fin?

DOC



ESPECIALES



SONY/SEGA	
SNK	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

SATURN	PLAYSTATION
--------	-------------

GRAFICOS	
94	89

MUSICA	
93	93

SONIDO FX	
91	91

JUGABILIDAD	
96	80

95 GLOBAL SATURN	
------------------	--

Si sois unos auténticos fanáticos de la máquina, comprobéis que esta versión recoge hasta el más mínimo detalle. Creo que *KOF '95* es por derecho propio el mejor juego de lucha disponible en el mercado para cualquiera de las consolas de última generación. Una compra obligada.

+ La más perfecta conversión del juego más perfecto de lucha de la historia. A ver el *KOF '97*...
- Las franjas de la versión PAL son lamentables. Es un 17.5% más lento que la versión Japonesa.

87 GLOBAL PLAYSTATION	
-----------------------	--

+ El único problema inicial que presentaba la consola de Sony para realizar una fiel conversión se trataba, ni más ni menos, que de la falta de memoria RAM. Subsanado este fallo, no entiendo cómo han podido programarlo tan diferente al de *Neo Geo*.

- Las opciones del modo Extra. Sus gráficos y sus sonidos transmiten el «feeling» de la recreativa. Podían haber pensado en la jugabilidad, que es completamente diferente a la de *Neo Geo*.





Un par de meses después de KING OF FIGHTERS'95, SNK vuelve a poner en escena preciosistas gráficos en 2D junto a una monstruosa jugabilidad, digna de la mismísima versión *Neo Geo*. Terry Bogard, su hermano Andy y Joe Higashi repiten como trío protagonista, esta vez junto a un elenco de luchadores muy similar al de su más cercano predecesor, FATAL FURY 3, a los que se le suman personajes tan carismáticos como Kim Kaphwan, Billy Kane o Duck King. El estilo de juego de la anterior entrega, basado en la típica lucha en un solo plano pero con la posibilidad de desplazarnos a un lado o al otro del contrincante, ha sido ligeramente modificado, haciéndolo mucho más jugable y más fácil de manejar, ya que para movernos a otro plano o atacar al oponente

cuando este se ha desplazado, tan sólo hemos de utilizar un botón. Con respecto a la versión *Neo Geo*, se han añadido alguna que otra opción como el *Survival Mode*, el *Vs Mode* o el genial *Master Arts*, un modo en el que la CPU nos mostrará los más increíbles *combos* que se pueden realizar. En cuanto a jugabilidad, ésta es la conversión de SNK que más se acerca a *Neo Geo*, aunque la terrible diferencia de memoria RAM entre *PSX* y *Neo Geo CD* hacen que su animación sea un tanto brusca en determinados movimientos. Con respecto al sonido del juego, aunque los FX son algo menos nitidos que en su versión original, la música está sacada directamente de la versión *Neo Geo CD*, aunque misteriosamente recortada. Os puedo asegurar que esta versión es de lo mejorcito en *PSX* en cuanto a lucha se refiere.

DOC



TERRY BOGARD, EL LOBO SOLITARIO, VUELVE A ENFRENTARSE A SU ARCHIENEMIGO Y ASESINO DE SU PADRE, GEESE HOWARD, EN EL QUE PUEDE SIGNIFICAR EL CAPITULO MAS FATIDICO DE LA SAGA. LO UNICO QUE PUEDE SACIAR LA SED DE VENGANZA DE TERRY ES LA MUERTE DE GEESE. TERRY CIERRA SU PUÑO Y GRITA: ¡¡GEESE!!



PLAYSTATION

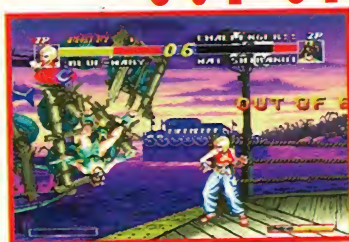
a fondo



BEAT 'EM-UP



OUT OF BOUNDS



UNA DE LAS NOVEDADES MAS REPRESENTATIVAS DEL PROGRAMA DE SNK CON RESPECTO A TODOS LOS DEMAS JUEGOS DE LUCHA ES SIN DUDA LA POSIBILIDAD DE LANZAR AL CONTRINCANTE FUERA DEL ESCENARIO, HACIENDOLE PERDER EL COMBATE TENGA LA ENERGIA QUE TENGA.

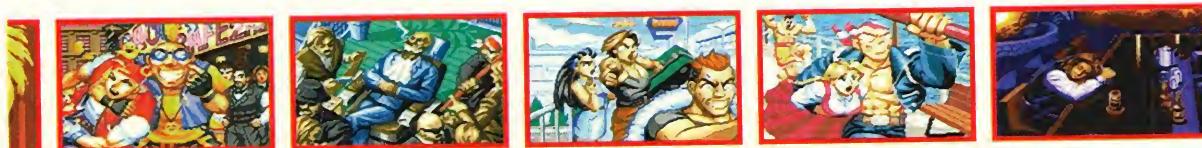
UN DIA DE FURIA



MASTER ARTS



ESTA ES, NI MAS NI MENOS, LA OPCION MAS INTERESANTE DEL JUEGO, EN LA CUAL LA CPU NOS MOSTRARA LOS 6 COMBOS MAS DEVASTADORES Y SORPRENDENTES DE CADA LUCHADOR, INDICANDO MOVIMIENTOS A REALIZAR Y LA VIDA QUE RESTA AL CONTRINCANTE.



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SNK	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

El juego cuenta con los magnificos graficos que adoman todas y cada una de las creaciones de SNK.

90

MUSICA

La misma que en Neo Geo CD, una maravillosa remezcla de los temas de la recreativa y del cartucho Neo Geo.

92

SONIDO EX

Aunque PSX suele distinguirse por tener muy buenas digitalizaciones, esta vez con tal de ahorrar memoria...

88

JUGABILIDAD

La ajustada dificultad, la cantidad de golpes, combos, especiales y el colosal e hiperjugable modo Master Arts.

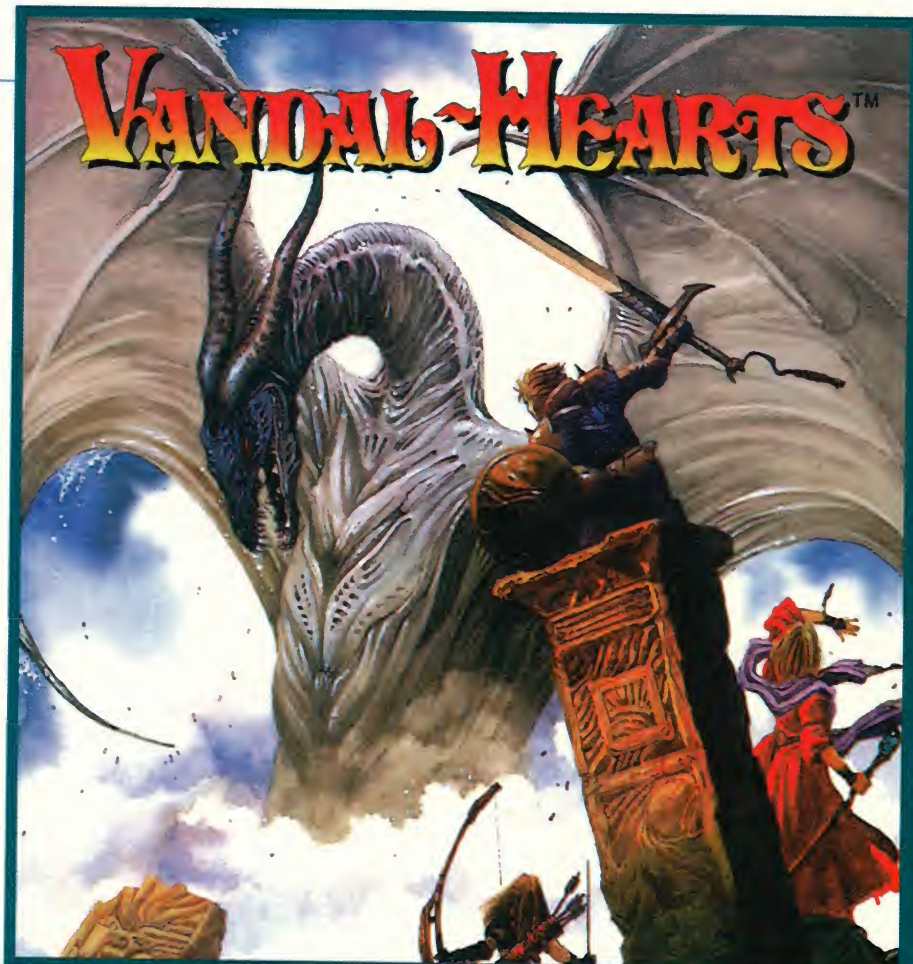
94

91

GLOBAL

Estamos ante la primera conversión de SNK para PlayStation que resulta prácticamente igual que la de Neo Geo en lo que a jugabilidad respecta. La única pega, inapreciable para todos aquellos que nunca jugaron a la recreativa, es la falta de animación que se nota sobre todo cuando algún personaje es expulsado del ring.

La jugabilidad es similar a la de Neo Geo. El modo Master Arts es simplemente genial. Si eres aficionado al arcade o tienes una Neo Geo, notarás la falta de animación.



AS DE

Cuando los sordidos ecos de batallas legendarias y dulces melodías del genial SUI-KODEN todavía resuenan en el mítico Olimpo del videojuego, la incansable factoría de juegos Konami nos presenta en versión PAL el nuevo rey de los Battle RPG, el poderoso VANDAL HEARTS. Un juego en el que la estrategia, un sólido argumento y un novedoso y potente engine 3D para representar las batallas se erigen como auténticos protagonistas.

CAPITULO I ■ A PREMONITION OF WAR



TRAS SALIR VICTORIOSOS EN EL QUINTO COMBATE PODREMOS CONSEGUIR LA PRIMERA LLAVE SECRETA...



ESPADAS

La primera vez que tuve acceso a **VANDAL HEARTS** me di cuenta de que algo especial bullía en su interior. No sé si fue el peculiar estilo gráfico del juego, o quizá las bellas imágenes que acudían a mis ojos al visitar los poblados de su geografía, o también la espléndida recreación de las batallas en 3D. Me temo que fue el conjunto lo que me transportó a un RPG diferente, brillantemente concebido. Un RPG que abusaba de excesivo dinamismo y tensión durante el combate y que relegaba el resto de su desarrollo a preciosistas pantallas estáticas donde relajarnos de las duras jornadas en el campo de batalla. Quizá sea éste uno de sus secre-

tos para hechizarnos y convertir nuestra habitación en el despacho personal del mejor estratega del universo, o al menos así nos hará sentir durante muchas horas y días. Los combates se irán sucediendo en **VANDAL HEARTS** por turnos, como en un clásico RPG pero con la salvedad de estar gobernados por un eficiente *engine* 3D que rotará el mapeado del campo de batalla a nuestro antojo para posicionar a nuestros protagonistas.

VANDAL HEARTS está dividido en seis capítulos que hacen un total de 34 batallas (mención especial para el escenario del tren). Otras cualidades de interés son la inolvidable banda sonora del juego y los soberbios efectos de so-



P
U
B
L
I
C
A
D
O

CAPITULO 2 ■ ISLAND OF MADNESS



LA PRIMERA BATALLA OS PONDRA EN SERIOS APRIETOS. UNA BUENA ESTRATEGIA SERA INDISPENSABLE



VANDAL HEARTS

CAPITULO 3 ■ ESCAPE TO TOMORROW



LAS PRIMERAS BATALLAS TENDRAN LUGAR EN OTRA DIMENSION

nido que alcanzan una ambientación y brillantez poco común en juegos de este tipo. Los amantes de las cifras exactas no podrán ningún pero a sus 42 enemigos, 33 armas, 26 armaduras, 38 *items* y 32 hechizos mágicos. Aquellos que quieran exprimir un poquito más **VANDAL HEARTS** tendrán que informarse en el *dojo* de los seis *Trials of Toroah*. Y esto es tan sólo un poco de lo que os espera en **VANDAL HE-**

ARTS, un juego que ha sido capaz de transformar mis confusos sueños en infinitas combinaciones estratégicas en busca de la victoria, y que ha sabido desmarcarse del resto, crear una nueva escuela con su perfecto e inquieto entorno 3D (perfeccionado por **Square** en su F.F. TACTICS), y convertirse en una de las más geniales creaciones de **Konami** para **PlayStation**.

THE ELF

CAPITULO 4 ■ THE SUCCESSOR



SOLO CUENTA CON CINCO ESCE-

NARIOS. SIN CONTAR LOS DOS

SECRETOS. PERO EL ULTIMO

COMBATE ES INOLVIDABLE.

CAPITULO 5 ■ THE LEGACY



EN ESTE CAPITULO ENCONTRAREIS LAS BATALLAS MAS EMOCIONANTES

CAPITULO 6 ■ A FOOL'S EPITAPH



LAS ULTIMAS CUATRO BATALLAS SON BASTANTE ASEQUIBLES



KONAMI	
KCET	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	HP
FASES	6 CAPITULOS (34+6)
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD (2)

GRAFICOS

El engine 3D del juego es perfecto, aunque las texturas utilizadas tienen poca resolución y pierden algo de detalle. Los poblados son pura artesanía gráfica.

92

MUSICA

Una generosa colección de melodías rítmicas para los combates, y otras más suaves y embriagadoras para las escenas dramáticas del juego.

93

SONIDO FX

El apartado más brillante del juego se sirve del CD para asombrarnos con ambientales, rotundos y realistas FX. Escucharlos con cascos es una delicia.

96

JUGABILIDAD

Aunque la dificultad no sea muy alta, su largo y adictivo desarrollo, y el poder alcanzar la categoría de Vandalier le otorgan muchas horas de juego.

94

93

GLOBAL

VANDAL HEARTS ha sabido rodearse de los elementos distintivos necesarios para que podamos diferenciar un antes y un después de la nueva obra maestra de Konami. El sobresaliente entorno 3D, el sólido argumento y el adictivo desarrollo de las batallas le convierten en uno de los grandes del año.

- + Las batallas son tremendamente divertidas. La impresionante colección de FX. El final.
- ¿Podremos disfrutar alguna vez de un RPG traducido al castellano de Konami?

La evolución que han seguido los juegos de **Namco** está siendo perfectamente representada con esta serie de volúmenes que aparecen bajo el nombre de **NAMCO MUSEUM**. A pesar de combinar títulos ya cercanos a la década de los noventa con clásicos de mediados de los ochenta, resulta obvio que en todo ese tiempo algo ha cambiado. En este cuarto volumen, por ejemplo, se encuentran joyas como **PAC-LAND**, un estupendo título que no destaca precisamente por sus excelencias técnicas. En el otro ex-

tremo, en cambio, nos encontramos con **ASSAULT**, un genial *shoot'em-up* repleto de escalados y rotaciones (de ahí el titular de este A FONDO). En la misma línea se encuentra **ORDYNE**, *shoot'em-up* programado en 1988 que a muchos de vosotros os recordará al clásico **PARODIUS** (salvando las diferencias, por supuesto). Una mención especial merecen los otros dos engendros que conforman este **NAMCO MUSEUM VOLUMEN 4**. El primero de ellos, **THE RETURN OF ISHTAR**, es un desesperante arcade en el que el mayor problema radica en la necesidad de controlar a

dos personajes simultáneamente. Tampoco es que resulte especialmente aburrido, pero no es todo lo divertido que cabría esperar. El segundo, **THE GENJI & THE HEIKE CLANS** (ahí es nada), es la versión jugable de la extravagancia en su estado más puro. Fases de plataformas en versiones mini y maxi (referidos al tamaño de los *sprites*), otras en perspectiva cenital, y todas ellas con unos estupendos enemigos finales. Como se puede comprobar, la variedad de este volumen 4 (que ha estado presente en todas las recopilaciones) colma todas las aspiraciones que cualquier

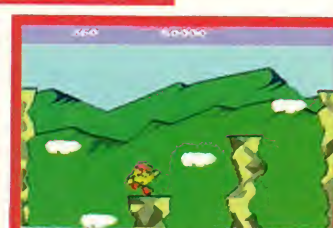
ORDYNE (1988)



Shoot'em-up colorista donde los haya. Existe una tienda para comprar items (con puntos que los enemigos desprenden), y cuenta con efectos de escalado y rotaciones.



PAC-LAND (1984)



Poco se puede decir de este clásico de los recreativos. Sólo una anécdota (para aquellos que no lo sepan): PAC-LAND cuenta con 100 niveles. Si pudiste llegar al 20, puedes echarte a llorar.



R O T A N D O V O Y

R O T A N D O

PLAYSTATION

a fondo

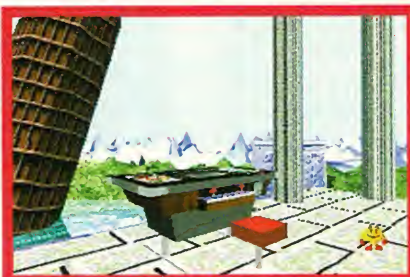


CLASICOS

RETURN OF ISHTAR (1984)



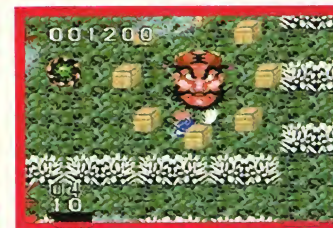
El peor de los cinco con diferencia. Decenas de mazmorras de las que escapar. Nada difícil en teoría. En la práctica, en cambio, se convierte en un auténtico suplicio para el jugador.



THE GENJI & THE... (1986)



THE GENJI & THE HEIKE CLANS, un extenso título para un no menos extenso juego. Es raro donde los haya (una mezcla de RASTAN SAGA y GHOST 'N GOBLINS) pero muy divertido.



YA VAMOS POR LA CUARTA ENTREGA Y, EN TEORIA, SOLO NOS FALTA UNA PARA LLEGAR AL FINAL DE LA SERIE. PARA LA OCASION NAMCO HA RETOMADO EL CLASICO PAC-LAND Y LE HA IMPUESTO EN SU AVENTURA COMPAÑEROS ESCASAMENTE CONOCIDOS POR LOS USUARIOS ESPAÑOLES. AHI ESTA LA GRACIA, EN SABER QUE NOS DEPARARA CADA NUEVA ENTREGA.

NAMCOMUSEUM™

PAL

PAC-LAND

THE RETURN OF ISHTAR

ORDYNE

THE GENJI & HEIKE CLANS

ASSAULT

ナムコミュージアム.

namco VOL. 4

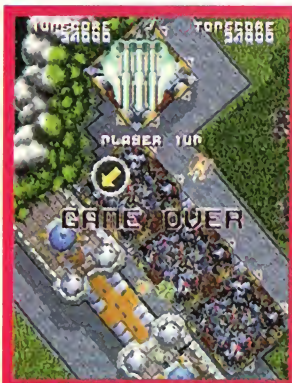
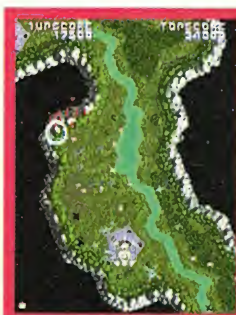
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

V E N G O



ASSAULT (1988)

El escalado y las rotaciones que Sega tomó por bandera con juegos como SPACE HARRIER y OUT RUN está de moda en los ochenta. De ahí que Namco lance al mercado una recreativa que a todas luces ha sido pensada para explotar todas las posibilidades que esta nueva técnica brindaba.



buen aficionado a los clásicos desee encontrar. El museo Namco incorpora algunas novedades bastante interesantes, a pesar de mantener un aspecto muy similar al que ofrecía en la tercera entrega de la serie. Así, ahora existe un teatro (esta vez sí es interactivo) en el que se puede acceder a todo tipo de información, referida especialmente a músicas y gráficos. En la biblioteca, por otro lado, se encuentra información concerniente a la propia Namco, aun-

que para saber algo más sobre cada juego será necesario indagar en la habitación que cada una mantiene en el el museo. Con todo esto ya sólo queda esperar a la última entrega de la serie de clásicos de Namco, aunque ahora mismo estamos en disposición de afirmar que en Japón existe una nueva recopilación de la compañía con juegos como el inolvidable ROLLING THUNDER.

J. C. MAYERICK



EL MUSEO NAMCO



NAMCO	
NAMCO	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	VARIABLE
FASES	5 JUEGOS
CONTINUACIONES	VARIABLE
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

La fidelidad gráfica se mantiene en su totalidad. Algo lógico si tenemos en cuenta que lo único que se debe ajustar son las paletas de colores.

87

MUSICA

Emular el sonido de una máquina de los ochenta con un hardware totalmente diferente encierra cierta dificultad que no ha sido obstáculo para Namco.

85

SONIDO EX

Lo mismo que se ha dicho para la música se puede aplicar a los efectos de sonido. Destaca, sobre todo, la limpieza de los mismos. Una buena emulación.

85

JUGABILIDAD

El problema de este VOLUMEN 4 es la escasa fama de sus juegos. Salvo PAC-LAND y ASSAULT (y ORDYNE quizá), los demás son poco conocidos.

88

88

GLOBAL

La emulación, ese fenómeno que cada vez está cobrando más importancia, mantiene una fiel representación en PlayStation con esta serie de recopilaciones. Cuando la conversión es perfecta, sólo cabe buscar peros en el contenido de la recopilación. En ésta, a pesar de no ser juegos conocidos, existe mucha calidad.

- + La emulación de los juegos, como en entregas anteriores, es simplemente perfecta.
- Los contenidos del museo no son tan abundantes como en los dos primeros entregas de la serie.

CONCURSO NAMCO MUSEUM VOL 4

Sony C. E. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Aquellos que respondan correctamente a la pregunta que hacemos a continuación podrán obtener uno de los 20 juegos que que sorteamos.

No olvides rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias)

antes del 20 de Agosto a la siguiente dirección:

EDICIONES REUNIDAS S. A. REVISTA SUPER JUEGOS. C/ O'DONNELL 12. 28009 MADRID. indicando en una esquina del sobre

«CONCURSO NAMCO MUSEUM».

PREGUNTA

Averigua a qué juegos pertenecen las pantallas que hay en esta página y uno de estos 20 NAMCO MUSEUM VOL. 4 puede acabar en tus manos.



1



2



3



4



NOMBRE:

APELLIDOS:

DOMICILIO:

POBLACION:

PROVINCIA:

C. POSTAL:

TELEFONO:



RESPUESTAS:

1

2

3

4

namco

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment. Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation, Japón.

Namco Museum Vol. 4. Todos los derechos reservados. Namco es una marca registrada de Namco Ltd.





<EL VIRUS> Cuando el virus se extiende por todo el cuerpo de Raz, sólo Milly puede sanarle.

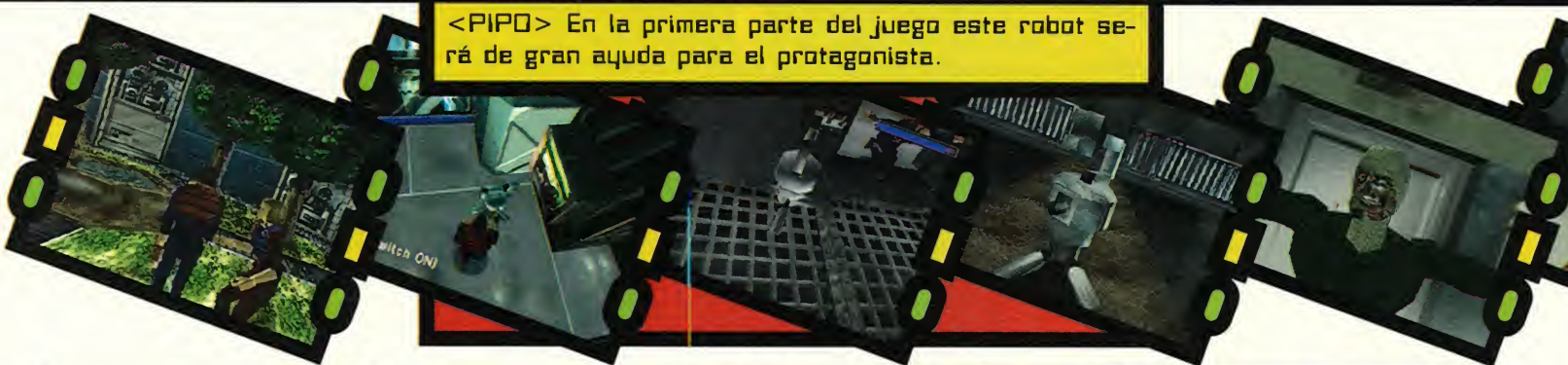
ATMOSFERA

OverBlood™

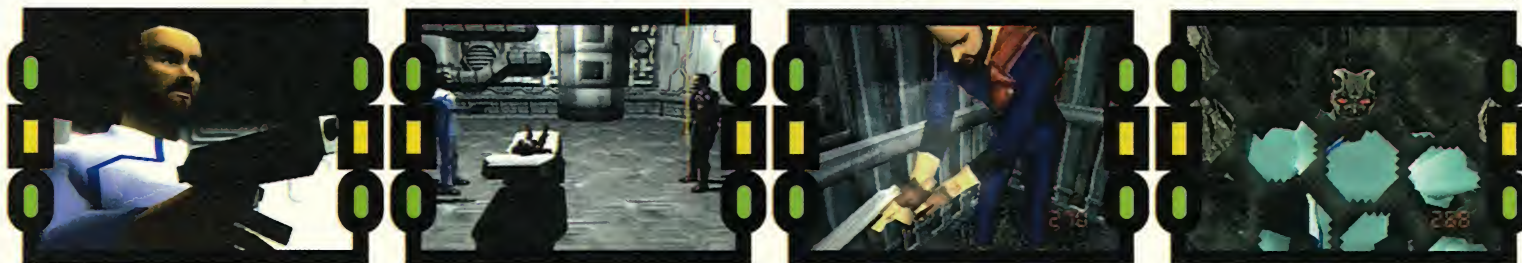
A 3-D Sci-Fi Adventure

Raz Harzy despierta de un sueño criogénico sin recordar su pasado y descubre que un terrible virus se va extendiendo por todo su cuerpo. Antes de convertirse en una bestia depravada deberá recorrer las frías salas de la base Biotecnológica en la que se halla atrapado, y dar con el antídoto que detenga el proceso.

Todos los que tengan problemas con el inglés se van a perder una parte importante del juego porque, aunque **OVERBLOOD** es una de las mejores aventuras en 3D para los 32



<PIPO> En la primera parte del juego este robot será de gran ayuda para el protagonista.



PLAYSTATION

a fondo



● AVENTURA 3D ●



<MOTOS LOCAS> Un poco de diversión dentro de la aventura esquivando rocas a bordo de esta moto.

bits de Sony, uno de sus puntos fuertes viene dado por el desarrollo de una trama cargada de suspense que nos conduce hasta un final sorprendente. El ambiente que se respira en los corredores y estancias del juego resulta agobiante. En determinados momentos llega a ser estremecedor cuando los compases de una melodía aumentan su intensidad anunciando un peligro inminente. **OVERBLOOD**, además de seguir los esquemas básicos de una aventura clásica (buscar items, resolver puzzles, etc.) incluye escenas de acción que resul-

tarán gratificantes para los usuarios más exigentes. Conducir una especie de moto aérea, agacharse para esquivar un vagón o luchar contra los monstruos que merodean por las plantas del gigantesco laboratorio harán un poco más movida la aventura de Raz. **Riverhill Soft**, ha dotado al juego de unos gráficos impresionantes, plagando las salas con todo lujo de detalles. Aunque este título pueda recordarnos a **RESIDENT EVIL**, encontramos ciertas variaciones, como la posibilidad de utilizar 3 cámaras diferentes (en primera persona, detrás

del personaje y una que nos da perspectiva más amplia del lugar en que se encuentre el protagonista) sin que se produzca ninguna interferencia en lo que está sucediendo en pantalla. A pesar de no alcanzar las cotas de intensidad de **RESIDENT EVIL**, a lo largo de la aventura sólo hallaremos enemigos de forma repetida cuando nos acercamos al trepidante final. En resumen, si la aventura con ciertos toques de acción es uno de tus géneros preferidos, no debes perderte este título por nada del mundo.

R. DREAMER



<MILLY> Tras librarla de las garras de un monstruo se convertirá en su compañera hasta el final.



OverBlood

START
CONTINUE

© 1997 Riverhillsoft, Inc.

RIVERHILL SOFT

ELECTRONIC ARTS

— MÉRAS	CD ROM
— JUGADORES	1
— VIDAS	1
— FASES	AVENTURA
— CONTINUACIONES	NO
— PASSWORDS	NO
— GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRÁFICOS

Unos gráficos cuidados hasta el más mínimo detalle gracias a un uso impecable de la aplicación de texturas.

90

MÚSICA

Aunque es ambiental la mayor parte del tiempo, algunos momentos se ven remarcados con melodías de gran calidad.

89

SONIDO EX

El juego cuenta con innumerables efectos sonoros, aunque algunos se quedan en simplemente aceptables.

89

JUGABILIDAD

El guión de la aventura te mantendrá en vilo a pesar de que no hay muchos zombies. Lástima que no se haya traducido.

88

89

GLOBAL

Riverhill Soft ha realizado un trabajo cuidado en el que, además de los alucinantes gráficos y la cuidada ambientación del juego, destaca la trama cargada de suspense. Prácticamente no sabremos qué demonios está pasando en la planta de desarrollo biogénico hasta que logremos finalizar con éxito toda esta envolvente aventura.

La historia que nos narran, los gráficos y el cuidado ambiente durante todo el juego. Que no se haya traducido al castellano, por lo menos con subtítulos.



Cuando un género como el de la conducción es tan socorrido como en PlayStation, los programadores deben hacer encaje de bolillos y buscar alicientes que hagan su juego «especial». Este es el caso de **MONSTER TRUCKS**, cuya principal baza es conducir esos armatostes conocidos como «big foots».

Psygnosis ha sido y es una de las compañías que más partido ha sacado a las capacidades del hardware de PlayStation a la hora de concebir engines tridimensionales que permitan desarrollar simuladores de conducción. En esta ocasión **Reflections** nos presentan su última alternativa dentro de este género, que tiene como principales características la profusión de tortazos y las peculiaridades de los artefactos que protagonizan las carreras, los conocidos *big foot*. Aunque con estas premisas casi no hace falta decirlo, la espectacularidad es la nota más distintiva del compacto, con saltos estratosféricos, trompos, semivuelcos, piruetas y hasta un circuito en el que nuestro único cometido será destrozarse a una serie de coches de desguace colocados en línea. Básicamente el juego se divide en dos modalidades principales, *championship* y

LOS MONSTRUOS DE

endurance. Lo que distingue a una de otra es únicamente que en la primera de ellas nuestro cometido será seguir el trazado de los circuitos hasta llegar a la meta. En la segunda no hay circuito que valga, y lo que se nos exigirá es pasar por una serie de puertas situadas a lo largo y ancho del escenario en un orden determinado ayudados por una flecha indicadora. En resumen, un buen juego que quizá ha salido demasiado tarde para alcanzar notoriedad.

THE SCOPE

PLAYSTATION

a fondo



CONDUCCION



Cuatro perspectivas incluidas, aunque la interna es inútil debido a la dificultad de conducir entre batches.



CAR CRUSHING

No hay que llegar primero, sólo destrozar los coches completamente.

PILOTOS & COCHES



MENU



PSYGNOSIS	
REFLECTIONS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	3 LIGAS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

Hace apenas 6 meses nos hubieran hasta asombrado. Ahora mismo nos dejan prácticamente indiferentes.

84

MUSICA

En la línea de Psygnosis, es decir, muy rítmica para hacer más frenético si cabe el dinamismo de las carreras.

85

SONIDO EX

Nada que se escape de los cánones habituales de los juegos de este tipo. Al haber más contactos son más notorios.

83

JUGABILIDAD

Aunque entretiene y puede hacerte jugar durante horas, carece del encanto de otros simuladores de conducción off-road.

85

84

GLOBAL

Si este juego hubiera salido a la calle por Navidad, no sería nada raro ver como su puntuación hubiera sido unos cinco puntos superior, pero vistos los últimos juegos que más o menos se inspiran en esta temática (V-RALLY, RALLY CROSS), resulta complicado que MONSTER TRUCKS pueda llegar a desbancarlos a pesar de su calidad. Conducir un big foot es sinónimo de diversión. Los modos de varios jugadores no son simultáneos.



En Japón, hace ya un año, **CARNAGE HEART** supuso toda una revolución y un auténtico fenómeno para los fanáticos de los juegos de estrategia. Tras obtener parecidos resultados en los EE. UU. llega ahora a nuestro país.

INTELIGENCIA

La acusación que tienen que soportar la gran mayoría de los programas de estrategia es la de que son casi siempre iguales. Pues **CARNAGE HEART** no es igual pero sí una variación más del clásico juego de estrategia en el que preparamos todo para la batalla pero no participamos durante la acción de la misma. Tablero organizado en celdillas, movimientos por turnos, dos bandos con sus respectivas bases, creación, perfeccionamiento, distribución y abastecimiento de tropas y



otras tantas peculiaridades conforman el clásico esquema del género. Para salir un poco del enorme maremagnum de cifras y datos que suelen acompañar a este género, **CARNAGE HEART** nos ofrece una visión en 3D de la batalla y la posibilidad de elegir entre multitud de tomas distintas. Cuando la acción se prolonga en el tiempo o se producen muchos combates seguidos, esta fórmula para seguir los combates puede llegar a ser absolutamente cargante. Es algo de lo que prescindirían los amantes de los simuladores y que no terminarán de agrade-

DISEÑO OKE



Para construir un OKE (un robot militar) deberemos atender a muchos elementos. Aunque cada cosa tiene su misterio, la más compleja e importante es la conducta del OKE en ataque. Esa es la gracia de todo este gran invento.



Para que nuestros diseños tengan lo mejor de lo mejor deberemos irnos de tiendas con cierta frecuencia. Además de compras, podremos invertir en investigación, en mejoras de productos y sacar información del enemigo.



Tienda

PLAYSTATION a fondo



ESTRATEGIA

IDIOMA



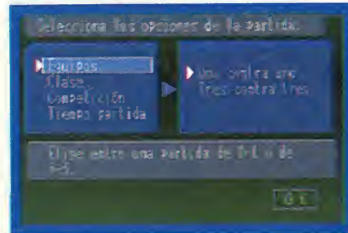
Todo un detalle que agradecerán los aficionados al género españoles. Es una buena ayuda.

INTELIGENCIA



Diseñar la estrategia de ataque de nuestros robots es uno de los mayores retos de este programa.

VERSUS



Podréis competir contra los diseños de un amigo en un montón de modalidades distintas.



cer los amantes de los juegos de acción. Pese a esta opción, técnica y gráficamente es bastante elemental



acción y de los que tendremos que estar pendientes. Si no decidimos darle a la opción *auto*,

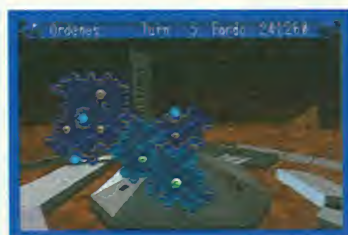
aunque resultan agradecidos los diferentes diseños que podemos hacer con nuestros robots. También hay que decir que estos no son los apartados fundamentales de un juego de estrategia. En lo importante, su jugabilidad, es un título con muchas posibilidades. La dificultad está bien ajustada, tiene una duración enorme y muchísimos elementos que condicionan la



sólo programar la inteligencia de nuestros robots a nuestro gusto puede llevarnos meses y horas de pruebas de laboratorio. El impresionante abanico de posibilidades para crear nuestro diseño de inteligencia artificial es el apartado que hace de

CARNAGE HEART uno de los títulos más sugerentes para los amantes de estrujarse el seso.

DE LUCAR



ARTIFICIAL



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ART DINK

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	SEGUN DINERO
FASES	4 MUNDOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	5 BLOQUES

GRAFICOS

Bastante elementales. Las batallas tienen varias perspectivas y los robots cuentan con un diseño interesante.

80

MUSICA

No se han roto mucho la cabeza los músicos, y el resultado es un tanto de-sangelado y sin ningún carácter épico.

72

SONIDO EX

Tres cuartos de lo mismo referido a la música. Están pero no son los espectaculares que uno podría desear.

72

JUGABILIDAD

Para los amantes de los juegos de estrategia puede resultar muy interesante y con muchas horas de vida.

88

85

GLOBAL

CARNAGE HEART nos llega con un poco de retraso, y dentro de escasas fechas tendrá que luchar con títulos como **WARCRAFT 2** o **SYNDICATE WARS**. Aunque vistosas, las batallas son demasiado largas como para resultar atractivos a los puristas del género. Cuando se suceden varios enfrentamientos, la cosa resulta cargante.

La grandes posibilidades como juego de estrategia.
Las batallitas son demasiado largas para el género.



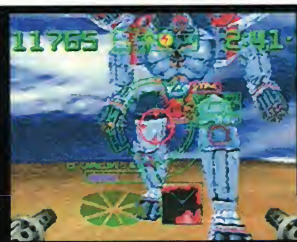
KRAZY

IVAN★

Zares
DEL metal

Cuando un juego no es una maravilla en su consola original, difícilmente lo será en cualquier otra. El desarrollo del juego es bastante simplón, y solamente consiste en destruir a un número determinado de robots gigantes en cada nivel, algo parecido a lo que sucedía en CYBERSLED. Eso sí, con más campo de acción para movernos y con enemigos más pequeños que se encargarán de sacarnos energía y hacer que gastemos munición. Los «robozes» están muy bien realizados, con unas texturas suaves y detalladas, aunque algunos efectos visuales realizados al disparar sus armas dan un poquito de pena. A parte de esto, sólo dos diferencias destacables con respecto a la versión de Sony: no está doblado al castellano y el apartado gráfico del juego es menos espectacular (texturas más pixeladas, creación más brusca de los escenarios...). En resumen, un buen juego, aunque hay cosas mucho mejores en Saturn del mismo estilo, y aparecidas antes.

THE PUNISHER

KRAZY
IVAN★START GAME
HIGH SCORES
GAME OPTIONS

PSYGNOSIS

PERFECT

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

Los escenarios están vacíos pero, por suerte, los enemigos están muy bien animados y realizados con todo lujo de detalles.

80

MUSICA

Las típicas melodías que Psygnosis, bastante cercanas a las que se escuchan hoy en día en las discotecas.

80

SONIDO EX

Normalitos, desde las explosiones hasta los disparos. Cumplen a la perfección el objetivo: dar ambiente al juego.

81

JUGABILIDAD

El control es sencillo, aunque también lo es la mecánica del juego en sí, lo que puede hacer que nos cansemos pronto.

82

82

GLOBAL

En tiempos en que podemos encontrar juegos de este estilo mucho mejores, como por ejemplo GUNGRIFPON, este KRAZY IVAN no tiene mucha razón de ser, y mucho más si tenemos en cuenta que ha pasado más de año y medio desde su lanzamiento en PlayStation. De todas formas no es un juego malo, simplemente un poco desfasado.

- + Puede resultar divertido esto de machacar «robozes», por lo menos por un rato.
- Los controles son sencillos pero están distribuidos de una forma no muy cómoda.

A LA RED

UN NUEVO SIMULADOR DE TENIS LLEGA CON UN CONSIDERABLE RETRASO CON RESPECTO AL MERCADO JAPONES. EN SU TARJETA DE PRESENTACION DESTACA LA PROGRAMACION DE TONKIN HOUSE, CREADORES DEL MITICO SUPER TENNIS.



Ha pasado más de un año desde que en A PIE DE PISTA ofrecimos la primera aproximación a un, por entonces novedoso, **V TENNIS**. Cuando parecía que este programa no llegaría nunca a nuestro mercado, **Acclaim**, responsable de **VIRTUAL OPEN TENNIS** para **Saturn**, se ha decidido a producirlo. **V TENNIS** no tiene nada que ver con el compacto citado, ya que ni siquiera coinciden en su grupo programador. Así, los creadores del nuevo juego son **Tonkin House**, una de las compañías que ha pasado a los anales de los videojuegos deportivos gracias al impresionante **SUPER TENNIS** para **Su-**

per Nintendo. Sin embargo, el compacto no responde a la calidad que se podría esperar. Los gráficos, totalmente poligonales, son correctos pero no hace nuevas aportaciones al género tenístico. Entre las diez cámaras incluidas se ofrece la posibilidad de observar primeros planos que, aunque logran una gran espectacularidad, tienen escasa jugabilidad. Destacamos algunos paisajes que se utilizan como fondo de las canchas de juego. De todas formas, la impresionante variedad de simuladores de tenis existentes para **PSX** hacen que el resultado del binomio **Acclaim-Tonkin House** sea un simple título más. El retraso en el lanzamiento ha sido decisivo.

CHIP & CE



ACCLAIM	
TONKIN HOUSE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	1 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

Lo mejor los primeros planos y los escenarios que rodean las pistas. No alcanzan la espectacularidad de **SMASH COURT**.

83

MUSICA

La aportación musical es discreta aunque se ajusta a la calidad general de todo el compacto. Un apartado irrelevante.

82

SONIDO EX

Muy pocos alardes en este campo: algunos gritos, el tanteo, el público y los escasos sonidos al golpear la bola.

77

JUGABILIDAD

El largo periodo transcurrido hasta su lanzamiento ha hecho que ya existan en el mercado demasiados rivales.

79

79

GLOBAL

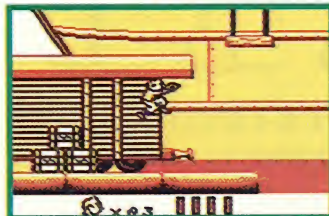
Con este título **Acclaim** se convierte en la segunda compañía, después de **Ocean** (**VIRTUAL OPEN TENNIS** y **BREAK POINT**) en contar con dos simuladores de tenis para las consolas de 32 bits. El tiempo transcurrido hasta su lanzamiento es un peso demasiado grande para un género en el que los títulos se multiplican día a día.

+ La reaparición de **Tonkin House** al mundo de la raqueta.
- El retraso en su lanzamiento es un handicap demasiado importante.

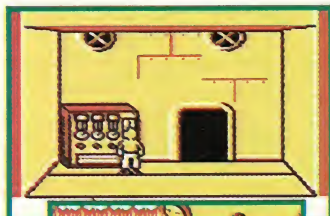
EL JARDIN



EL PUERTO



PERU



MAS RIOS

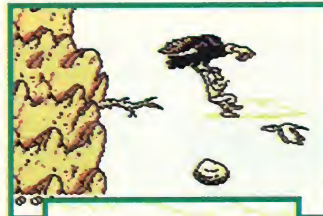


Tintín, las plataformas y el río, un cocktail explosivo que a Infogrames le ha reventado en sus mismas manos.

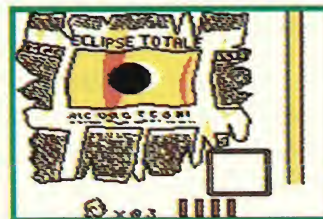


La secuela del terriblemente difícil TINTIN EN EL TIBET que tantos quebraderos de cabeza nos proporcionó, es toda una realidad. Y por desgracia, mucho nos tememos que Infogrames ha entrado en una lamentable rutina que, curiosamente, le esta proporcionando más frutos de los merecidos. Y es que ya todos sus juegos son prácticamente iguales: plataformas, niveles excesivamente lineales (sin secretos que alarguen la vida del juego) y un desarrollo que a estas alturas puede resultar ya bastante aburrido. Lo único que se salva de este juego son las músicas y, en general, todo lo concerniente al apartado técnico al que no se le puede poner ningún pero. Un último requerimiento a Infogrames: ¡¡cambien!!

J. C. MAYERICK



EL PUZZLE



INFOGRAMES

BIT MANAGERS

MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	16
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

En la tónica que anteriores juegos de Bit Managers mostraban, aunque se nota cierta mejora en las animaciones.

82

MUSICA

Utilizar un Spectrum para hacer las músicas sigue siendo la mejor opción de crear músicas para Game Boy.

83

SONIDO EX

Muy flojillo anda el juego en este sentido. Escasos recursos para un apartado generalmente sobrio en Game Boy.

75

JUGABILIDAD

Estamos un poco hartos de que Infogrames imponga sistemas de juego como éste. Por lo menos está vez es más fácil.

69

72

GLOBAL

No sabemos si es el afán por conseguir el liderazgo o las pocas ganas de crear algo mejor. Infogrames se empeña en explotar un sistema de juego que podríamos calificar como cargante. Esperemos que la próxima entrega de ésta o cualquier otra saga sirva para introducir unas mejoras que ya resultan imprescindibles. Que así sea.

Técnicamente no se le puede objetar nada. Y quizá sea eso lo único destacable. A todo lo dicho, sumar que en esta ocasión no hay textos en castellano.

CON CIERTO RETINTIN

GAME BOY

a fondo

VARIOS



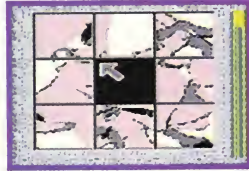
Mientras el macizorro de Hércules calienta motores antes de aterrizar en nuestro país, el último gran éxito de la todopoderosa Disney exprime las últimas gotas del jugo que EL JOROBADO DE NOTRE DAME le ha dado. La cita es en Game Boy, y como suele ser habitual, con los más pequeños.

¡¡HAY QUE JOROBARSE!!

DJALI BOWLING



PICTURE PUZZLE



La correspondiente versión del clásico Disney de todos los años viene encarnado esta ocasión por el impactante, aunque menos exitoso, **JOROBADO DE NOTRE DAME**. Y esta vez, no sabemos si sirviendo de precedente, el grupo de programación encargado de llevar a buen puerto el proyecto (la siempre enigmática T•HQ) ha optado por enfocar su diseño hacia los más pequeños de la casa, los que en teoría más uso de *Game Boy* deberían hacer. Eso deducimos de la simpleza de los juegos que se incluyen en este cartucho, clásicos todos ellos, que amenizaron hace tiempo los, por entonces, desalmados sistemas de videojuegos o, más clara-

mente, los limitados *hand-helds*. Aunque si algo se debe aceptar es que, por lo menos, resulta divertido. No sabemos por qué, pero este tipo de juegos siempre suelen enganchar al

jugador, aunque por lo general acabarán cansando, dado el escaso número de objetivos que en ellos se suele encontrar (más que el intento por superar records de puntuación). Con todo, **EL JOROBADO DE NOTRE DAME** terminará siendo una buena opción si de lo que se trata es de contentar a alguno de los benjamines de la casa. Abstenerse jugadores de mayor edad, ya que en el mercado existen mejores opciones que este *pack* de juegos.

J. C. MAYERICK

FUNFAIR



UPSY DAISY



CATCH THE FOOL



CHISLER



DISNEY INTERACTIVE

T•HQ

MEGAS	2
JUGADORES	1-2
VIDAS	VARIABLE
FASES	5 JUEGOS
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

No se han escatimado medios para conseguir que el modo Super Game Boy cuente con un colorido impresionante.

85

MUSICA

El tema principal ha sido adaptado con cierta calidad, aunque el resto de las músicas son simplemente aceptables.

82

SONIDO EX

El juego tampoco necesita muchos efectos de sonido, pero un pequeño esfuerzo en este sentido habría estado bien.

80

JUGABILIDAD

Es posible que los benjamines de la casa lo encuentren divertido, aunque a los más expertos les resultará algo soso.

82

82

GLOBAL

Anteriores adaptaciones de películas de Disney habían pecado de no estar dirigidos hacia un público específico. Eran demasiado complicadas para los más pequeños y excesivamente simples e infantiles para los más grandes. Con **EL JOROBADO DE NOTRE DAME** Disney ha optado por atender a su público más fiel: los «peques».

+ El colorido (en Super Game Boy) es la tónica dominante de todo el juego.
- Algunos juegos pueden resultar excesivamente simples y, sobre todo, fáciles.

WIPEOUT ■ SONY C.E. / PSYGNOSIS ■



El mejor juego de conducción futurista es de **Psygnosis** y se llama **WIPEOUT**. Impresionantes efectos de luz, alucinantes abismos y una fluidez de movimientos pasmosa. Todo ello para hacer de este juego el más trepidante de cuantos existen. La música, además, puro tecno.

GRÁFICOS	MÚSICA
96	92
SONIDO FX	JUGABILIDAD
92	93
GLOBAL	
95	

DESTRUCTION DERBY ■ SCE/PSYGNOSIS ■



Fue otro de los juegos que nos dejó con la boca abierta. Sabíamos de la capacidad 3D de **PlayStation**, pero **DESTRUCTION DERBY** se encargó de superar las expectativas que sobre **PSX** se habían levantado. Destrucción total en un increíblemente perfecto entorno 3D.

GRÁFICOS	MÚSICA
95	90
SONIDO FX	JUGABILIDAD
95	92
GLOBAL	
93	

REBAJ PLAYS

Aunque las rebajas de verano están llegando ya a su fin, en **PlayStation** van a seguir y por mucho tiempo. La serie **PLATINUM** será un salvavidas de nuevos usuarios.

Si has tenido la ocasión de comprar una **PlayStation** en los últimos días, y además has oído hablar de joyas como **RIDGE RACER** o **WIPEOUT**, estás de enhorabuena. Si ya eres un usuario veterano que nunca tuvo la oportunidad de sentir miedo con maravillas del terror como **RESIDENT EVIL** o **ALIEN TRILOGY**, estás de enhorabuena. En definitiva, si eres usuario de **PlayStation**, estás de enhorabuena. Tanto jolgorio viene a cuento de la genial iniciativa que **Sony Computer Entertainment**, primero en el extranjero y después en nuestro país, ha preparado. La serie **PLATINUM**, que compañías como **Sony C.E.**, **Arcadia**, **Electronic Arts** o **Virgin** han comenzado a distribuir, supondrá una bocanada de aire fresco para las débiles economías caseras, que verán la posibilidad de hacerse con clásicos del videojuego a un precio más ajustado que el refajo de

CON LA SERIE PLATINUM PODREIS ADQUIRIR LOS
GRANDES CLASICOS DE PSX A UN PRECIO AJUSTADO

AS EN TATION

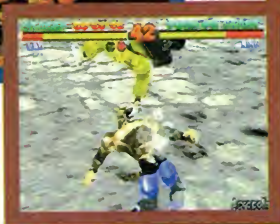


The Punisher.

Sólo 3.990 pesetas es el precio que se ha fijado a esta serie de lanzamientos que han llamado **PLATINUM** por aquello de que el platino vale más que el oro. Un precio más o menos equivalente al de países como EE.UU. y Japón, en los que aparecerán a 25\$ y 2.800¥ respectivamente. Y a decir verdad, el catálogo de lanzamientos que esta serie «barata» dispone está lleno de juegos que no hace muchos meses nos dejaron con la boca abierta y, además, para todos los gustos. **TEKKEN**, **AIR COMBAT**, **DESTRUCTION DERBY**, **ROAD RASH**, **FADE TO BLACK** y muchos más que irán apareciendo. Ahora ya no hay excusa para no saber todo lo concerniente a la «historia» de **PlayStation**.

J. C. MAYERICK

TEKKEN ■ SONY C.E. / NAMCO ■



Los juegos de lucha en 3D parecían coto privado de las máquinas recreativas. Entonces llegó **Namco** y nos demostró que no hacía falta gastarse los durillos pudiendo destrozar los control-pad de **PlayStation**. La máxima jugabilidad para un *beat'em-up* que ha hecho historia.

GRAFICOS	MUSICA
93	92
SONIDO FX	JUGABILIDAD
92	94
GLOBAL	
94	

RIDGE RACER ■ SONY C.E. / NAMCO ■



Llegó desde los salones recreativos, y desde entonces es la envidia de los «no-usuarios» de **PlayStation**. Su increíble jugabilidad, así como su perfecto *engine 3D*, le convierte en una joya de la conducción tan sólo superado por sus sucesores. Un fijo en cualquier colección.

GRAFICOS	MUSICA
95	93
SONIDO FX	JUGABILIDAD
92	95
GLOBAL	
94	

AIR COMBAT ■ SONY C.E. / NAMCO ■



Pilota los más increíbles cazas en uno de los mejores juegos de aviación que ha dado el mundo de las consolas. Con la tonelada de opciones de un simulador y la carga adictiva de un *shoot'em-up*, **AIR COMBAT** es una de las mejores compras que puedes hacer en **PlayStation**.

GRAFICOS	MUSICA
95	93
SONIDO FX	JUGABILIDAD
92	96
GLOBAL	
95	

WORMS ■ ARCADIA ■



Llegó, vió y **The Scope** nos fundió. Es posiblemente el juego más simpático de cuantos han pasado por **PlayStation**, pero lo peor de todo: es desesperadamente jugable. El clásico juego de los cañones en versión adaptada a la década de los noventa.

■ GLOBAL: 92

TRUE PINBALL ■ ARCADIA ■



Ocean creó uno de los mejores *pinball* que se recuerdan, tanto en consola como en ordenadores personales. Los tableros más elaborados y el movimiento de bola más real. Todo esto llevó a **De Lúcar** a arruinar su vida. Hoy, por fin, empieza a ver la luz.

■ GLOBAL: 93

ALIEN TRILOGY ■ N. SOFTWARE CENTER / ACCLAIM ■



Casi nadie se escapó del jueguito de **H. R. Giger**, y menos aún los usuarios de **PlayStation**. Las tres películas en un solo juego a través de más de una veintena de fases 3D en perspectiva subjetiva. Miedo, tensión y mucha, mucha sangre para un juego especialmente ácido.

GRAFICOS	MUSICA
95	94
SONIDO FX	JUGABILIDAD
91	95
GLOBAL	
94	

ROAD RASH ■ ELECTRONIC ARTS ■



La bestialidad más absoluta sin ningún tipo de censura. El juego de motos que más sistemas ha recorrido y que, en su adaptación para **PlayStation**, recobró todos los bríos y la emoción del primer **ROAD RASH** de 32 bits que apareció para **3DO**.

■ GLOBAL: 92

FANTASTICOS JUEGOS QUE HAN LOGRADO OBTENER UNA EXCELENTE PUNTUACION EN NUESTRA REVISTA

B.A.TOSHINDEN

SONY COMPUTER ENT.



La revolucionaria técnica *Hyper-solid* era la mayor valedora de un juego que mezclaba a la perfección golpes especiales típicos de los *beat'em-up* en 2D y toda la jugabilidad de los mejores juegos de lucha en 3D. A la sombra de *TEKKEN* pero aún con vida.

■ GLOBAL: 95

BUST A MOVE 2

N. SOFTWARE CENTER



La teórica secuela de la secuela de *BUBBLE BOBBLE* era, por lo menos, tan divertida como el original *PUZZLE BOBBLE*. Contaba además con adictivos modos de dos jugadores con los que la jugabilidad estaba asegurada. Un juego que te durará muchos años.

■ GLOBAL: 92

OTROS TITULOS

Las rebajas no terminan aquí. En próximos meses aparecerán bajo el sello **PLATINUM** juegos que hoy causan furor entre los usuarios de *PlayStation*. Eso sí, siempre al módico precio de 3.990 pesetas.

- LOADED
- ACTUA SOCCER
- TOMB RAIDER
- FIFA 96
- PGA TOUR GOLF 96
- RIDGE RACER REVOL.

FADE TO BLACK

■ ELECTRONIC ARTS / DELPHINE ■



La esperada secuela de *FLASHBACK* dió un cambio radical al planteamiento original. Seguían los vectores por medio, pero esta vez el entorno 3D era el gran protagonista. Puro espectáculo para un juego que, como todos los de **Delphine Software**, era especialmente difícil.

GRAFICOS

91

MUSICA

93

SONIDO FX

90

JUGABILIDAD

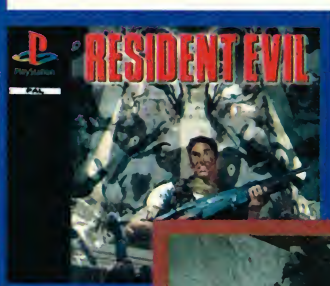
91

GLOBAL

91

RESIDENT EVIL

■ VIRGIN / CAPCOM ■



Jamás un juego le había proporcionado miedo alguno a los componentes de esta redacción. Los gráficos más terroríficos jamás vistos, un argumento digno de un Oscar y una puesta en escena especialmente pensada para habitaciones oscuras y un sonido muy, muy alto.

GRAFICOS

97

MUSICA

96

SONIDO FX

96

JUGABILIDAD

96

GLOBAL

96

A TODO

Justo cuando parecía que un año más Saturn se iba a quedar atrás en lanzamientos con respecto a las otras consolas, Sega nos sorprende con el que puede ser el catálogo de juegos más alucinante desde que se lanzó esta consola hace dos años. Algunos de ellos hay que verlos para creerlos.



PANZER DRAGOON SAGA



Andromeda, uno de los equipos de programación más importantes de los últimos tiempos, nos brinda la oportunidad de deleitarnos con la tercera entrega de PANZER DRAGOON, esta vez transformado en un RPG, con unos gráficos que superan ampliamente a todo lo visto hasta ahora en la saga y que dejarán boquiabiertos a cualquiera que los vea. Una auténtica maravilla técnica que además es divertida, jugable y muy, pero que muy larga. Sin duda uno de los estrenos en Saturn más esperados.



Por primera vez en la saga, tendremos completa libertad de acción y movimientos para ir a donde queramos con nuestro dragón, e incluso podremos caminar con el guerrero por algunos de los escenarios

SATURN

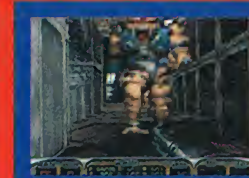


DUKE NUKEM 3D

Uno de los *shoot-em'up* en 3D más divertidos de la historia tiene ya a punto su versión para *Saturn*. Desarrollado por Lobotomy, los artífices de EXHUMED, promete acción violenta y sangre en cantidades industriales. Un disfrute para los amantes del *gore* casero.



El engine utilizado por Lobotomy ha permitido algunas mejoras con respecto al juego original. Estas son por ejemplo los efectos de luz que abundan en los escenarios y en los disparos de las armas.



QUAKE

Si alguien pensaba que no iba a ser posible la conversión de este arcade a *Saturn* estaba equivocado, porque el buen hacer de Lobotomy ha logrado una conversión muy parecida al original a pesar de que era mucho más complicado debido a que los enemigos de *QUAKE* son vectoriales.



Aunque al juego aún le falta mucho para estar terminado, ya se auguran unos resultados bastante espectaculares.



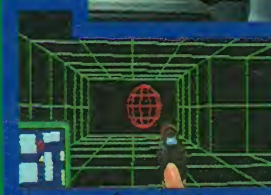
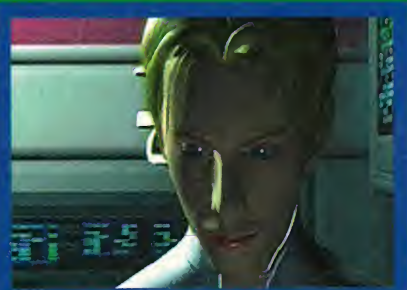


ENEMY ZERO

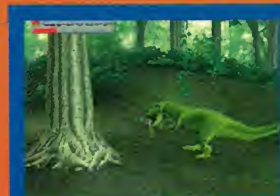
Los autores de D por fin verán su segunda aventura publicada en nuestras fronteras. Suspense, terror, acción y más de un susto en uno de esos juegos a los que no es conveniente jugar a oscuras en casa.



Si disfrutasteis de las dosis de horror de D, prepararos para esta nueva aventura de Warp, mucho más terrorífica e interactiva que la anterior, con fases de pura acción.



Appaloosa ha logrado resucitar a los dinos con todos los honores que se merecen. Por una vez el nivel técnico del juego está a la altura de la película y de cualquier juego.



THE LOST WORLD

La oportunidad de manejar cinco personajes distintos (incluido el T-Rex y dos humanos) en un juego técnicamente soberbio, nos la brinda Appaloosa con la versión Saturn de la película JURASSIC PARK: THE LOST WORLD.



TOURING CAR



Aunque la recreativa ha tenido una vida más bien efímera, la conversión a *Saturn* de este divertido arcade de conducción promete grandes dosis de entretenimiento. Desarrollado por algunos de los programadores de la máquina *TOURING CAR*, respeta todas las características del original y añade alguna que otra agradable sorpresa. Suavidad, jugabilidad y muy buenos gráficos son sus armas, y aunque aún está muy inacabado tiene una pinta estupenda. Mención especial a su banda sonora.



Aunque algunas partes del juego están completamente terminadas, otras, como los coches y el resto de los gráficos del circuito, están lejos de su conclusión definitiva. El juego promete, y mucho.





SONIC R

Travellers Tales, con ayuda del Sonic Team, protagonizan el auténtico debut de la mascota de Sega en los 32 bits. Efectos de luz, transparencias, suavizado de texturas y velocidad escalofriante son algunas de las características de este juego de carreras con Sonic de protagonista. Aunque parezca mentira, éstas son pantallas de *Saturn*, no de ninguna recreativa de *Model 3*, ni de la intro del juego. Los que pensaron que *Saturn* no podía hacer juegos en 3D al nivel de *PlayStation*, que se preparen.



Con una mecánica muy similar a *MARIO KART 64*, *SONIC R* nos propone una carrera a toda velocidad contra los personajes de *Green Hill*, con la ventaja de que podremos salirnos del circuito y pasear por el campo.



ATLANTIS



FORMULA KART



LAST BRONX



NBA ACTION 98



WORLD S. 98



NHL HOCKEY 98

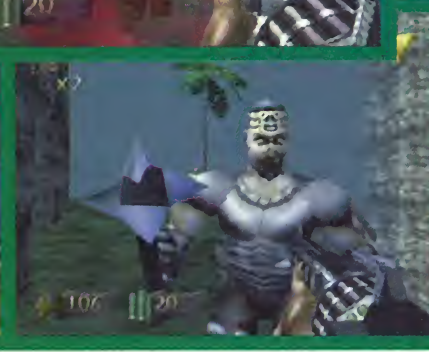
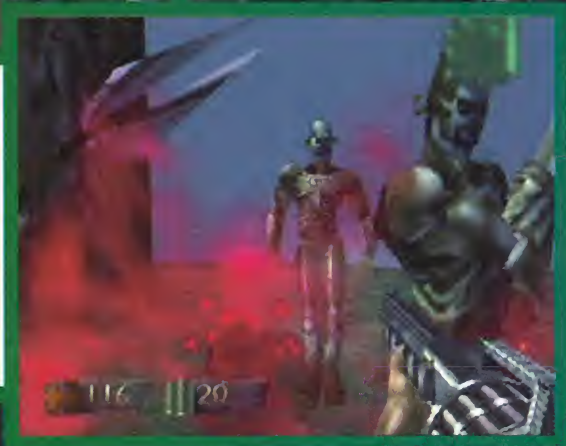


TUROK

N I V E L E S 4 Y 5

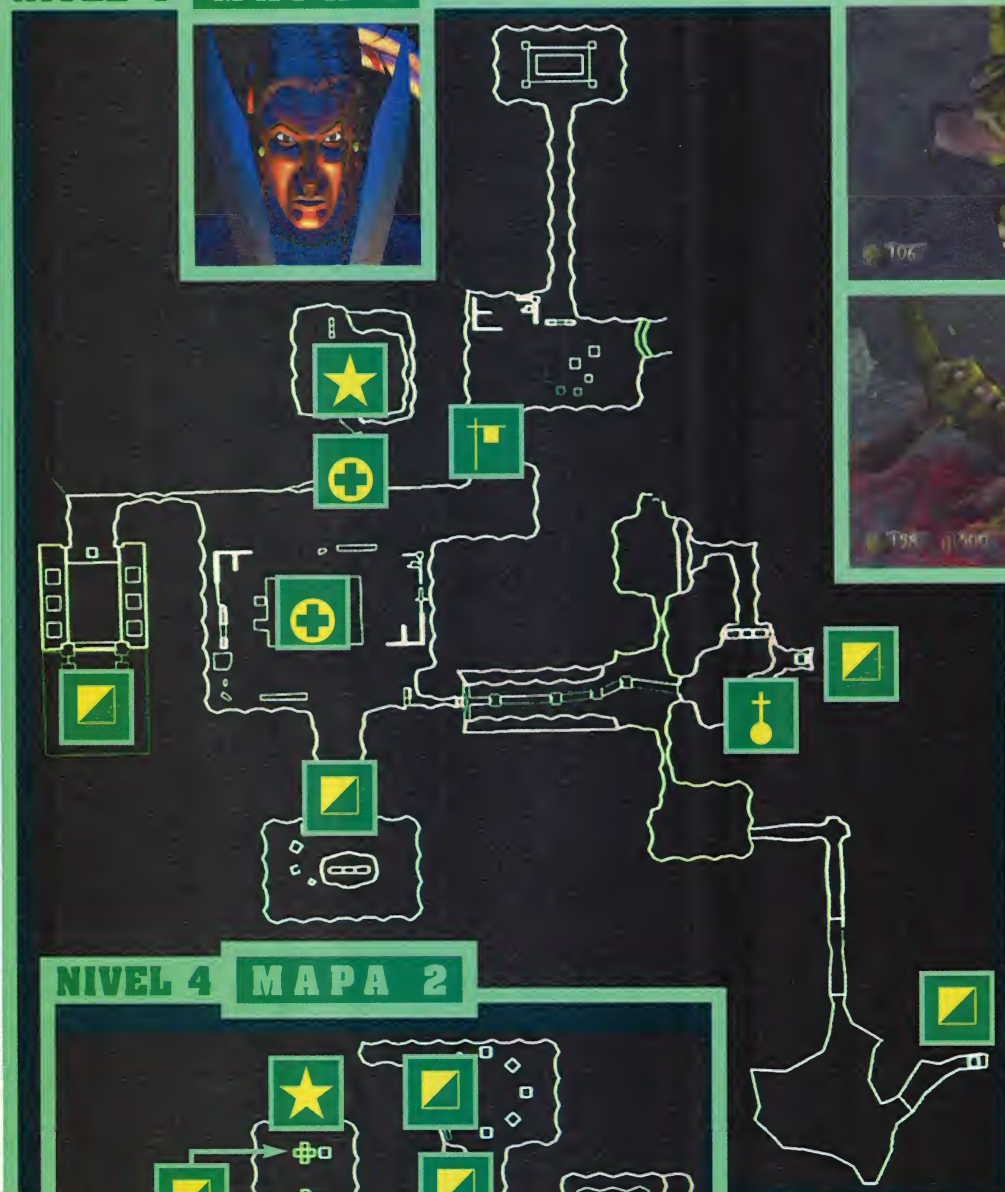
Ya llevamos tres meses alumbrando los mapas de TUROK. Un tercio de un embarazo que esperamos llevéis ahora con más alegría. Aún quedan varios meses para ver el fruto de vuestros dolores pero tranquilos, que todo saldrá bien.

M
A
P
A
S

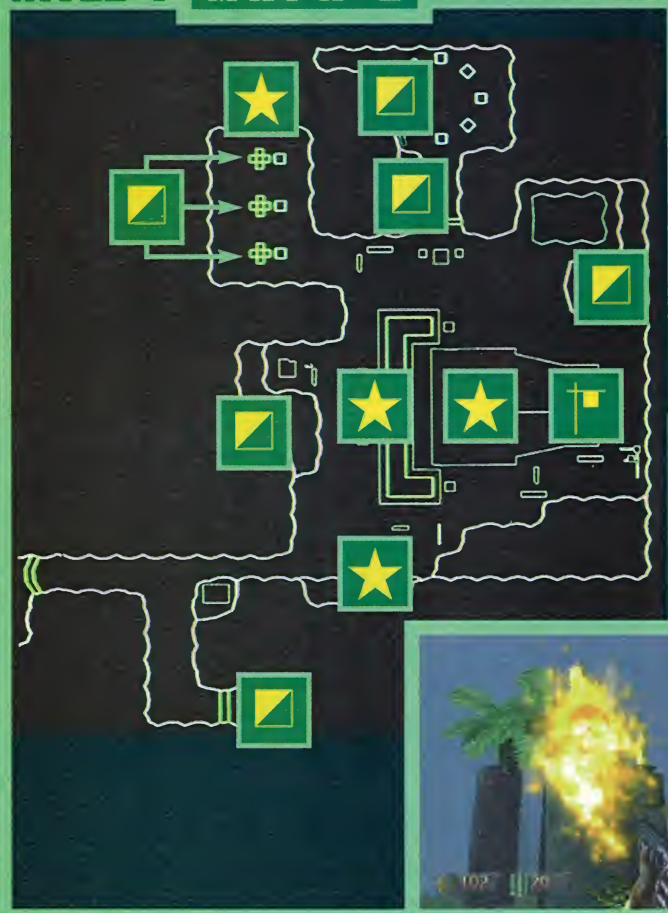


- | | |
|--------------|--------------|
| ★ ARMAS | 🏠 SAVE POINT |
| 🔑 LLAVES | 🚪 TELEPORT |
| 🚩 CHECKPOINT | 🎯 BONUS |

NIVEL 4 MAPA 1



NIVEL 4 MAPA 2



La cuarta fase, también conocida como Las Ruinas, es una de la más variadas y extensas en mapeado de TUROK. Agua, túneles, saltos, desfiladeros y nuevos enemigos nos están esperando para ver si hemos aprendido bien las

lecciones de los niveles anteriores. La distancia entre los puntos para salvar es una de las cosas que pueden angustiaros, y más cuando llevéis media hora por los desfiladeros y no hayáis podido salvar. Esta es la parte más crítica de esta fase, y lo único que podemos aconsejaros es que os toméis vuestro tiempo, calculéis bien las distancias y dejéis activado el mapa en todo momento. Con esto y un poco de suerte, lograréis llegar a las llaves con todas la vidas y sin haberos arrancado más de tres cuartas partes de vuestra cabellera.



MAPAS



- ★ ARMAS
 † LLAVES
 ● CHECKPOINT
 ▲ SAVE POINT
 ▼ TELEPORT
 ○ BONUS

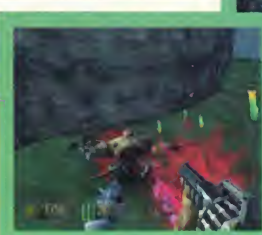
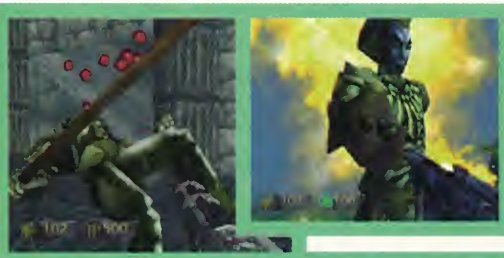
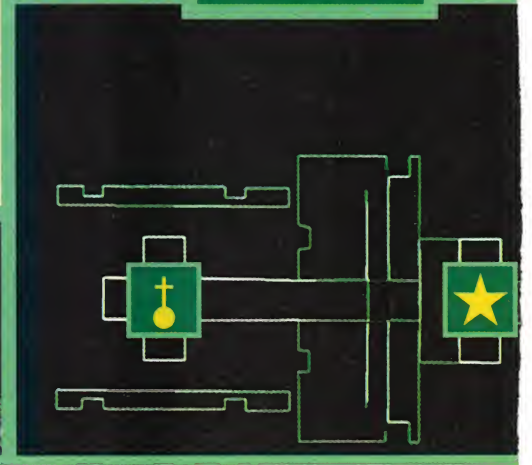
NIVEL 4 MAPA 3



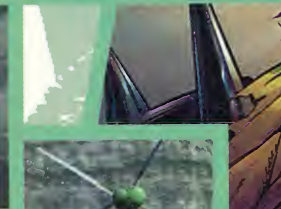
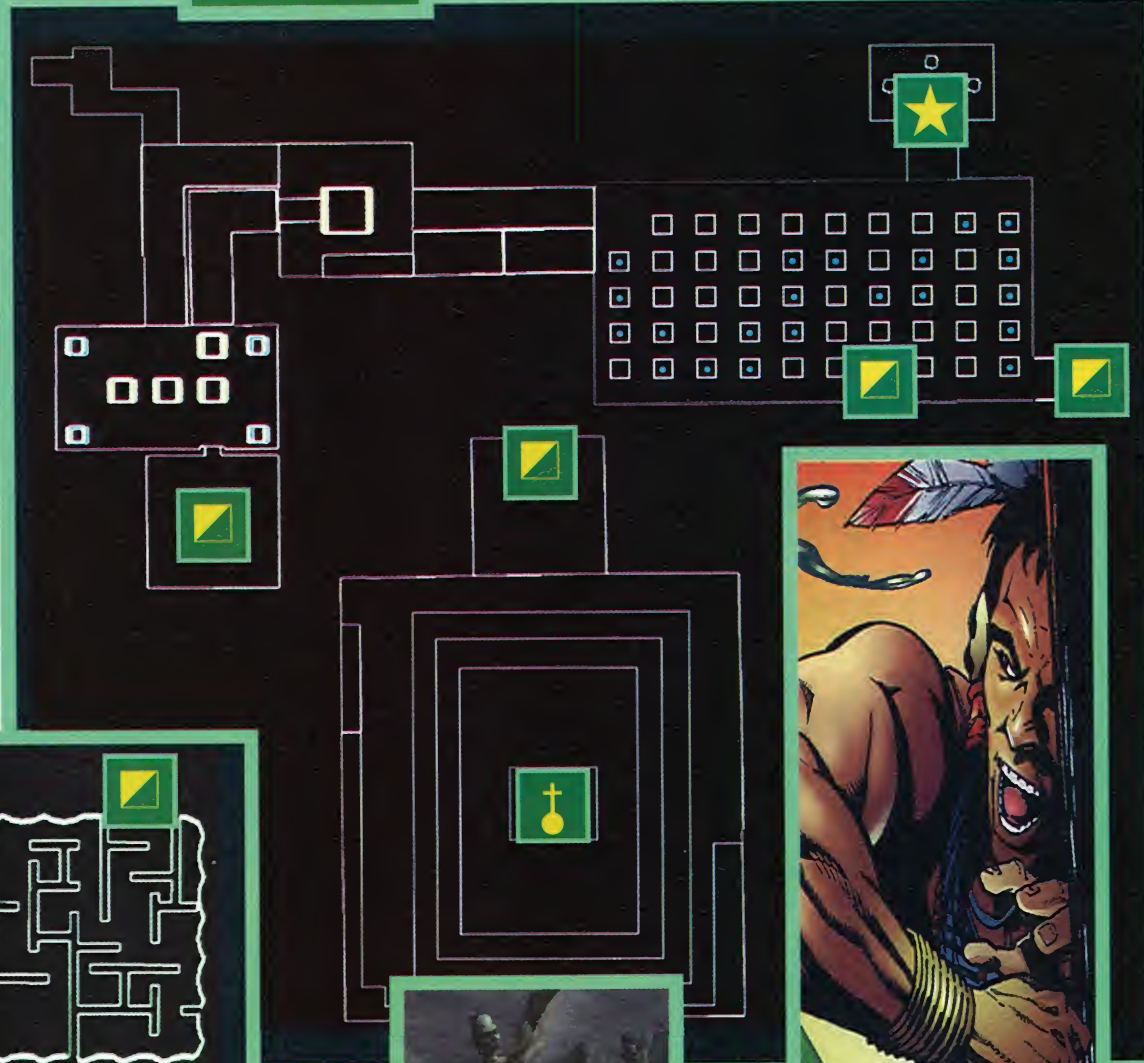
NIVEL 4 MAPA 4

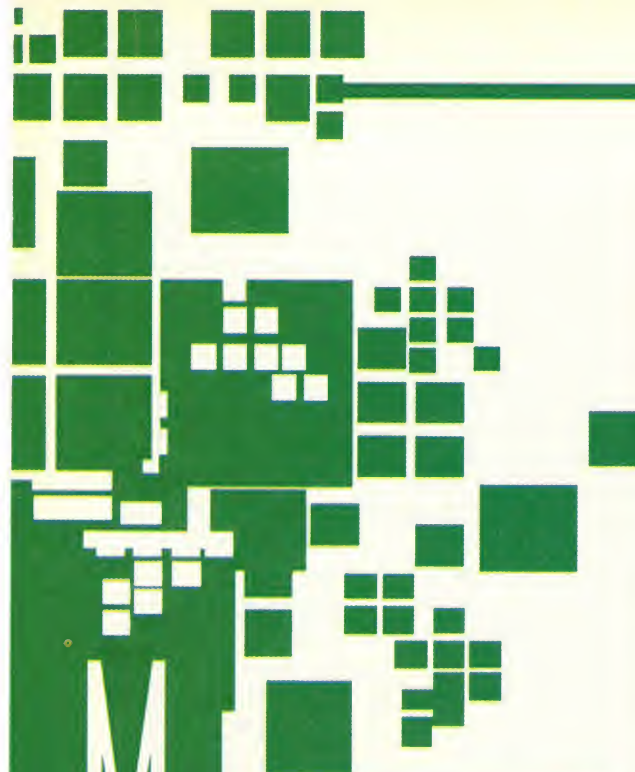


NIVEL 4 MAPA 5



NIVEL 4 MAPA 6



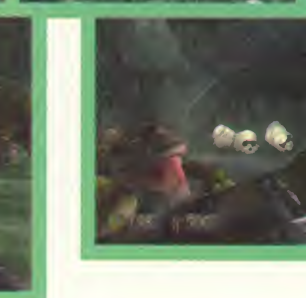
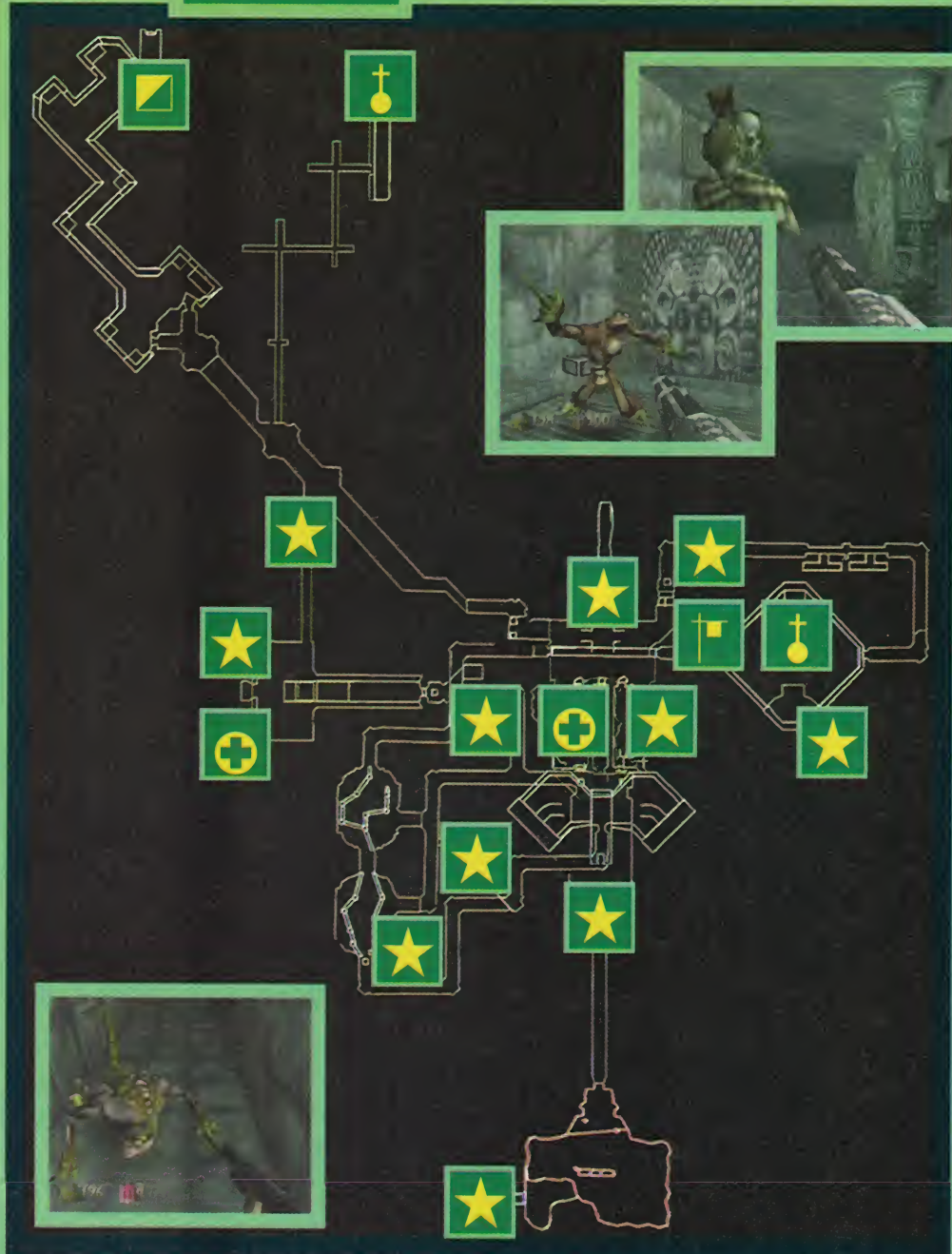


MAPAS

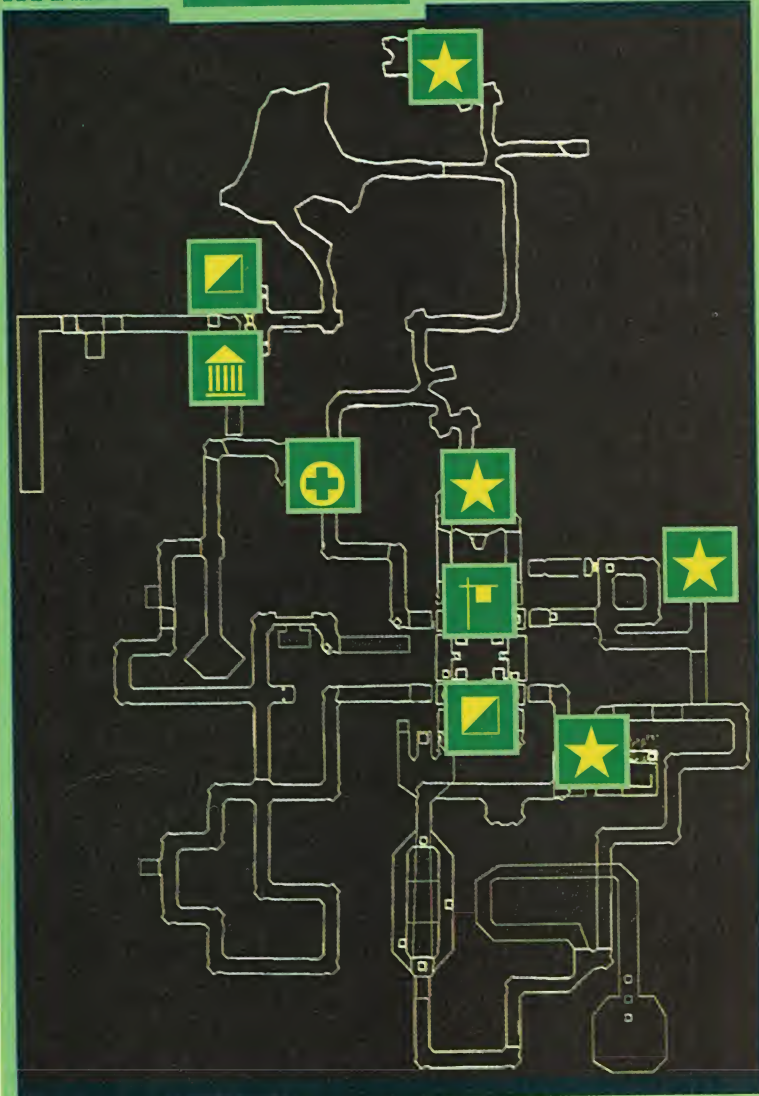


- | | |
|--------------|--------------|
| ★ ARMAS | ● SAVE POINT |
| † LLAVES | ⚡ TELEPORT |
| ■ CHECKPOINT | ○ BONUS |

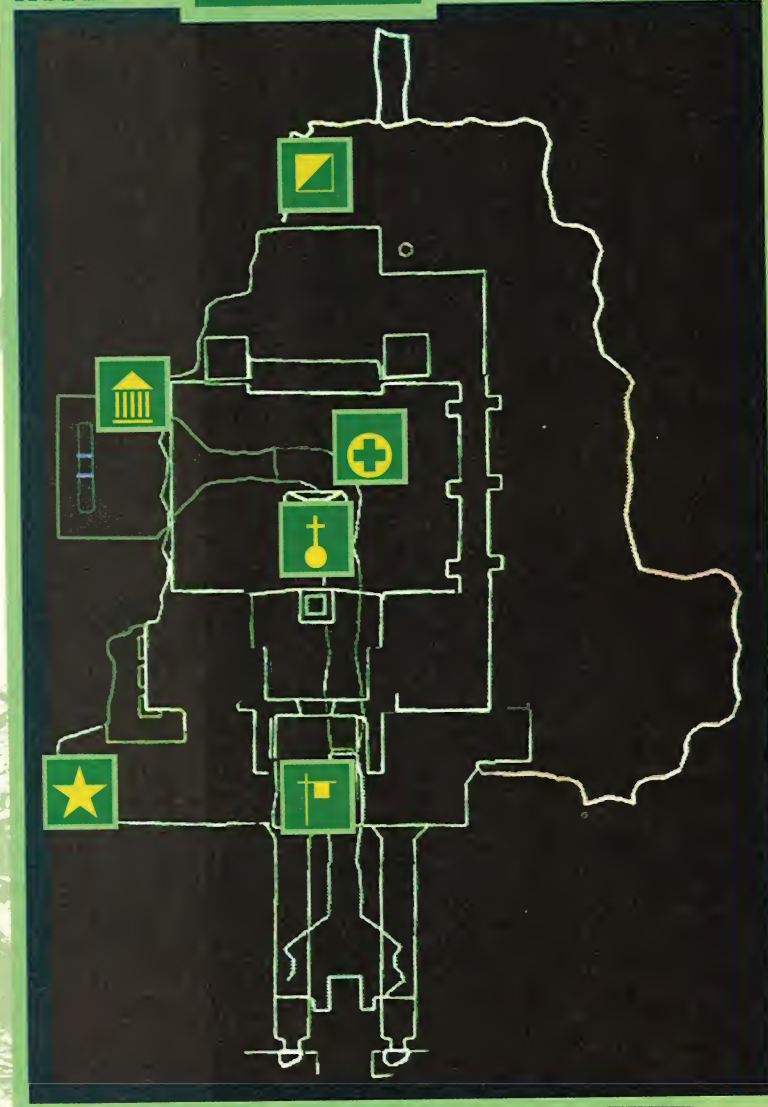
NIVEL 5 MAPA 1



NIVEL 5 MAPA 2



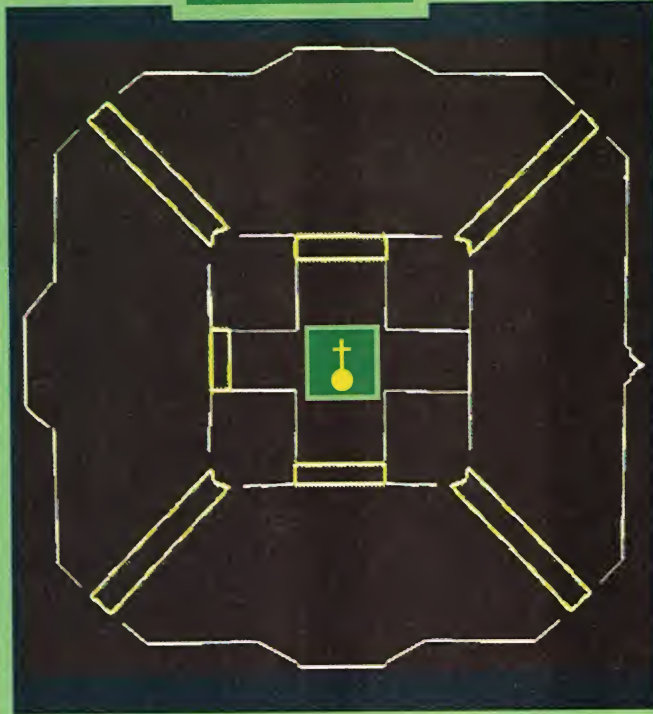
NIVEL 5 MAPA 3



NIVEL 5 MAPA 4



En las Catacumbas nos adentraremos en un verdadero laberinto. En este descenso a los infiernos deberemos conservar todo nuestro sentido de la orientación porque, en este enorme castillo de piedra subterráneo, muchas partes del recorrido son tremendamente parecidas. Tendrás que reco-



rrerlo todo y activar cada uno de sus muchísimos resortes para poder acceder a otras zonas. El mapa dos es el más complejo y en el que tendréis que estar más atentos para no perderos ningún botón del suelo. Si lográis superar esta prueba ya sólo tendréis que véroslas con la dichosa Mantis.



por J. C. Mayerick

Pasemos a la práctica analizando el primer programa que todo usuario debe crear cuando se introduce en un nuevo lenguaje de programación. Ese pedazo de listado que aparece a la derecha sólo escribe «Hello World!» en la pantalla. Entre éste y el próximo número conoceréis su funcionamiento.



Aunque en un principio no entendáis absolutamente nada, no os preocupéis. La única finalidad que buscamos hoy es que comprendáis la forma de trabajar a la hora de programar para *PlayStation*. Las dos primeras líneas «#include...» indican que se cargen ficheros de cabecera con las librerías de *PlayStation* y las rutinas de control del *pad*. En un fichero de cabecera se suelen definir funciones (pequeños pro-

gramas) que después serán utilizados en el programa principal. Las directivas «#define...» indican que, allá donde aparezca el nombre que le sigue, lo sustituya por el valor (o cadena) que sigue a continuación. Acto seguido se definen las tablas de ordenación. Estas tablas almacenan el orden en que los distintos elementos deben ser dibujados en pantalla, para que unos *sprites* se superpongan a otros, etc. Llegamos al módulo *main*, la función principal que todo programa debe tener y punto desde el cual comienza la ejecución. En él se definen dos variables (curso de C, N°63) y el modo de pantalla, NTSC o PAL. Se inicializa la pantalla (*ResetGraph(0)*) y se define la resolución del *frame buffer* (512x240). La siguiente línea indica que el primer *buffer* de pantalla va desde las coordenadas XY 0-0 a 255-255. 0-256 se corresponde con el primer *pixel* del *buffer* número dos. Tener dos *buffer* permite trabajar sobre uno mientras el otro está siendo presentado en pantalla. Por último, se carga la fuente que se va a utilizar y se inicializa el control *pad* con *PadInit()*. El resto del listado, lo verdaderamente interesante, será explicado en el próximo número, cuando haya un poquito más de espacio.

```

/*****
 *
 *   Tutol.c
 *
 *****/

#include <libps.h>
#include "pad.h"

#define PACKETMAX      (10000)
#define PACKETMAX2     (PACKETMAX*24)
#define OT_LENGTH      (14)

GsOT      WorldOrderingTable[2];
GsOT TAG   zSortTable[2][OT_LENGTH];

PACKET     GpuOutputPacket[2][PACKETMAX2];

int main (void)
{
    u long PadStatus = 0;
    int  outputBufferIndex;
    SetVideoMode( MODE_NTSC );
    // SetVideoMode( MODE_PAL );

    ResetGraph(0);
    GsInitGraph(512, 240,
GsOFSGPU|GsNONINTER, 1, 0);
    GsDefDispBuff(0, 0, 0, 256);

    FntLoad(960, 256);
    FntOpen(32, 32, 256, 200, 0,
512);

    PadInit();

    WorldOrderingTable[0].length =
OT_LENGTH;
    WorldOrderingTable[1].length =
OT_LENGTH;
    WorldOrderingTable[0].org =
zSortTable[0];
    WorldOrderingTable[1].org =
zSortTable[1];

    for (;;)
    {
        PadStatus = PadRead();
        if (PadStatus & PADselect)
            break;
        outputBufferIndex = GsGetActive-
Buff();
        GsSetWorkBase(
(PACKET*)GpuOutputPacket[outputBufferIn-
dex]);
        GsClearOt(0, 0, &WorldOrderingTa-
ble[outputBufferIndex]);
        DrawSync(0);
        VSync(0);
        GsSwapDispBuff();
        GsSortClear(0x0, 0x0, 0x0,
&WorldOrderingTable[outputBufferIndex]);

        GsDrawOt(&WorldOrderingTable[out-
putBufferIndex]);
        FntPrint("Hello World!\n");
        FntFlush(-1);
    }
    ResetGraph(3);
    return 0;
}

```

PROGRAMA Hello World



C: TIPOS DE OPERADORES

La comprensión de las expresiones y, por consiguiente, de los operadores, es algo fundamental en la programación en C. Existen varios tipos distintos de operadores. Hoy estudiaremos los aritméticos y los relacionales. Una expresión es un conjunto de variables, constantes y funciones unidos por operadores. Las variables y las constantes ya las hemos estudiado. Las funciones son programas (generalmente pequeños) que pueden o no devolver un valor. Las expresiones devuelven un dato que, dependiendo del caso, puede ser un valor, una cadena de caracteres, un puntero, etc. Los operadores aritméticos son los más sencillos de entender, ya que representan operaciones aritméticas que se utilizan en todos los aspectos de la vida. En ellos se encuentran la suma, la resta, la multiplicación y la división, representados por los signos +, -, * y / respectivamente. $c \% b$ en cambio, devuelve el resto de la división c/b , esto es, $c - (c/b)$. Después están los operadores de incremento y decremento que hacen lo propio con la variable a que van asociadas. Dependiendo de la posición en que esté colocado, la expresión puede tener un significado u otro. Por ejemplo: $c = b++$ significa que c será igual a b y que, posteriormente, se incrementará en 1 el valor de b. En cambio $c = ++b$ incrementa primero b para después asignar su valor a c. Por último está el signo -, que se utiliza para cambiar el signo de la variable o constante. Aclarar que $c = c + b$ equivale a poner

```
void main(void)
{
    int a = 100;
    int b = 30;
    printf("%d ", a + b);
    printf("%d ", a * b);
    printf("%d ", a % b);
    printf("%d ", a - b);
}
```

Al ejecutar este programa la salida por pantalla es:
130 3000 10 70

$c+ = b$, con el consiguiente ahorro de trabajo.

Los operadores relacionales son otro asunto muy distinto, aunque de la misma forma, forman parte de expresiones e, igualmente, devuelven un valor. Sirven para evaluar variables, constantes e, incluso, el valor de retorno de una función. Primero se evalúa toda la expresión y, si la condición es verdadera, entonces se devuelven un valor distinto de 0 (en la tabla hemos puesto 1 por problemas de espacio), mientras que si la condición es falsa, se devuelve 0. Por poner un ejemplo, en el listado de la parte inferior de la página se realizan varias evaluaciones. En la primera se comprueba si hay más manzanas que peras, como es falso, el valor devuelto en a es 0. En la segunda, como hay más plátanos que peras, se devuelve un número indeterminado mayor que 0, ya que el resultado es verdadero. Por último se comprueba, con la directiva «if» si hay más peras que manzanas. Como en este caso es falso, se imprime la segunda frase «Hay más manzanas que peras», la que va justo detrás de la sentencia «else». Si hubiese sido verdadero, la cadena impresa sería «Hay más peras que manzanas». Este es sólo el comienzo. Todavía nos queda por estudiar varios tipos de operadores más, como los operadores lógicos, de asignación y direccionales. Por el momento es suficiente. Estudiad bien lo que aparece en estas páginas y, a ser posible, el más que viene terminaremos con el apartado que nos ocupará durante estos días.

OPERADORES ARITMETICOS

DENOMINACION	OPERADOR	EJEMPLOS
Multiplicación	*	Si a = 2 y b = 3, $a*b = 6$
División	/	Si a = 9 y b = 3, $a/b = 3$
Resto de la división	%	Si a = 10 y b = 3, $a\%b = 1$
Suma	+	Si a = 10 y b = 8, $a + b = 18$
Resta	-	Si a = 6 y b = 2, $a - b = 4$
Incremento	++	Si a = 7, $a++ = 8$
Decremento	--	Si a = 6, $a-- = 5$
Cambio de signo	-	Si a = 13, $-a = -13$

OPERADORES RELACIONALES

DENOMINACION	OPERADOR	EJEMPLOS
Mayor que	>	Si a = 3 y b = 4, $a > b = 0$
Mayor o igual que	>=	Si a = 3 y b = 3, $a >= b = 1$
Menor que	<	Si a = 5 y b = 6, $a < b = 1$
Menor o igual que	<=	Si a = 7 y b = 7, $a <= b = 1$
Igual que	==	Si a = 5 y b = 4, $a == b = 0$
Distinto de	!=	Si a = 5 y b = 6, $a != b = 1$

```
void main(void)
{
    int peras = 10;
    int manzanas = 12;
    int platanos = 13;
    int a,b;
    a = (manzanas > platanos);
    b = (platanos >= peras);
    printf("%d %d", a, b);
    if(peras > manzanas)
        printf("Hay más peras que manzanas");
    else
        printf("hay más manzanas que peras");
}
```


AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

LA TERCERA GALAXIA A MANO DERECHA

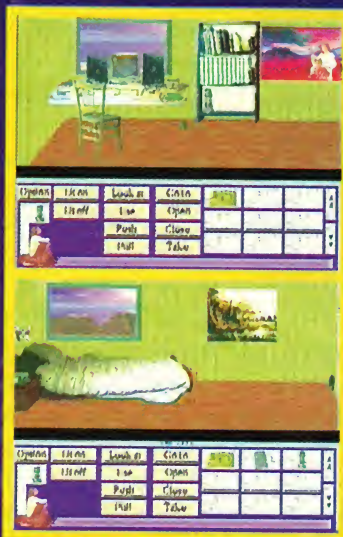
Este mes en nuestra sección se estrenan muchas compañías nuevas con ganas de dar guerra en el mercado «amiguero». Una de ellas es Geosync Media, empresa joven dispuesta a lanzar todo tipo de juegos para nuestro querido ordenador. El primero de ellos es **STAR-FIGHTER**, un arcade espacial que a muchos les recordará a WING COMMANDER. Este juego cuenta con impresionantes introducciones y gráfi-



cos muy detallados, que podremos configurar dependiendo de la potencia de nuestro ordenador. Si queréis probar el juego vosotros mismos, sólomente tenéis que acudir a la dirección de la red: www.ozemail.com.au/~geosync, donde encontraréis gratuitamente la versión shareware.

NOTHINGNESS

LA INVESTIGACION ES COSA DE CHICAS



Siguiendo la estela de juegos como MYST, una pequeña compañía francesa se estrena con **NOTHINGNESS**, una aventura gráfica que posee unos impresionantes gráficos renderizados y voces en dos idiomas. En ella controlaremos a Carine, una chica que investiga la misteriosa desaparición de su novio Charlie, agente de la C.I.A., que se encontraba investigando un

misterioso caso con el nombre en clave de: Miner Jay, Nothingness Project. ¿Qué tendrá que ver el creador del Amiga en todo esto? En unos pocos meses seguro que podréis averiguar todos estos misterios.

TOP PELICULAS

INDIANA JONES III

LUCASFILM GAMES • A500

94

ROBOCOP 3

OCEAN • A500

92

HUDSON HAWK

OCEAN • A500

91

JURASSIC PARK

OCEAN • A500 A1200

89

GHOSTBUSTERS 2

ACTIVISION • A500

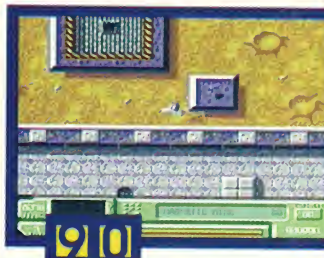
86

NOVEDADES



CASTLE KINGDOMS

El último lanzamiento de Mutation Software no es otro que un arcade bastante similar a GAUNTLET 3D, pero con los gráficos algo más pequeños y detallados.



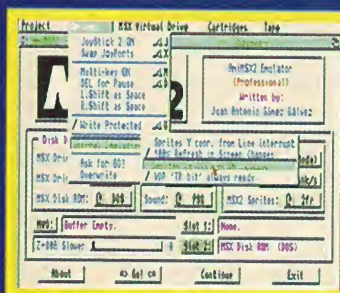
QUASAR WARS

Los catalanes Light Designs nos presentan este divertido y entretenido arcade al estilo ASTEROIDS, que seguro que os hará pasar muy buenos ratos jugables.

UTILIDAD DEL MES

AMIMX PRO 2.4

Red Soft ya tiene casi lista la nueva versión de su famoso emulador de MSX con muchas novedades, entre ellas la posibilidad de emular a una consola Colecovision y el chip FM-Pac.



Aquí estamos de nuevo «amigueros» y traemos muchas noticias de juegos, algunas más sorprendentes que otras, pero todas ellas fantásticas. Os recordamos que aunque no dispongamos ya de la sección de consultorio, os seguiremos contestando las dudas por Internet o correo.

NOTICIAS



TITAN COMPUTER

¿HAY ALGUIEN NUEVO EN LA CIUDAD AMIGUERA



Titan Software es una recién nacida compañía que ya tiene preparados tres fabulosos juegos. El primero de ellos es **SWORD**, un arcade de plataformas con unos graciosos y gigantescos

gráficos. **BRAINKILLER** es un clónico de **DUKE NUKEM** con una velocidad y suavidad inusitada incluso en ordenadores lentos. Y finalmente **SHADOW OF THE THIRD MOON** es un impresionante simulador de vuelo en CD muy similar a **COMANCHE**.

MATHEW SMITH VUELVE A ESTAR DE MODA

El famoso creador de **MANIC MINER** y **JET SET WILLY** estaría orgulloso de ver estos dos juegos que continúan la labor que el empezó en los ochenta. **JET SET WILLY 97** y **FUTURE MI-**



NER guardan muchas similitudes con los juegos de este programador incluso uno de ellos tal como su nombre indica es una secuela del original, pero con gráficos un poco mejorados. El otro es idéntico en cuanto a desarrollo pero los gráficos son mucho mejores. Los dos los podeis encontrar como siempre, en Aminet.



LA ODISEA DE TESEO CONTRA EL MINOTAURO

FINAL ODYSSEY es la adaptación de **Vulcan** de la **ODISEA** de **Homero**. Tal y como ocurría en la obra, nos convertiremos en **Teseo**, que lucha para liberar a siete doncellas presas en el laberinto de **Athenas**, en el que habita el temible **Minotauro**. Acción, trampas, puzzles casi insolubles y una legión de seres mitológicos nos esperan ansiosos.

UNA AVENTURA EN LOS CONFINES DEL ESPACIO

Con el nombre de **PHOENIX**, **Future Tales** nos presenta un simulador espacial con elementos de **WING COMMANDER** y **ELITE**, que combina sabiamente aventura, estrategia y las batallas espaciales más frenéticas. El juego contará con escenas renderizadas, así como gráficos con mapeado de texturas en los combates espaciales. Todo un bombazo.



INCREIBLE

¿LEGAN LOS CLASICOS DE PC AL AMIGA

Hacia unos meses que unos rumores en Internet apuntaban a que una o varias compañías podrían estar negociando la compra de los derechos de famosos juegos de PC para su conversión al Amiga. Ahora no sólo podemos confirmar este ru-



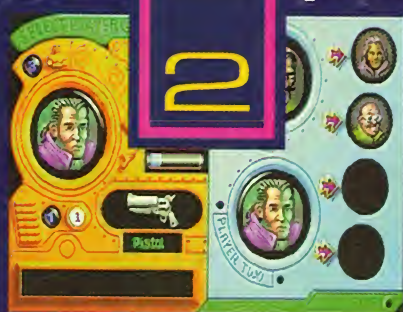
mor sino que os diremos los juegos que aparecerán gentileza de **Alive Media Soft**. El primero será la aventura **PHANTASMA-GORIA**, que ocupa nada menos que 4 CD's, y lo seguirán **DOOM**, **DOOM II**, **DARK FORCES** y **FRANKENSTEIN**. La compañía se encuentra negociando licencias como **COMMAND AND CONQUER** o **MONKEY ISLAND 3**, aunque aún no está confirmado el lanzamiento de estos títulos. Una noticia increíble sin duda.

CHAOS ENGINE 2



En 1993 los autores de SPEEDBALL y XENON nos trajeron un original arcade que seguía la mecánica de GAUNTLET con la particularidad de que el segundo jugador que participaba en el juego podía ser controlado por el ordenador y ayudarnos a avanzar. Ahora, en la secuela de CHAOS ENGINE, este segundo personaje se convertirá en nuestra peor pesadilla, ya que no nos ayudará para nada, sino que intentará por todos los medios acabar con nosotros, robarnos los objetos y huir antes que nuestro personaje. En cada uno de los niveles tendremos unos objetivos que cumplir, y habrá que realizarlos antes que nuestro contrario lo logre. De lo con-

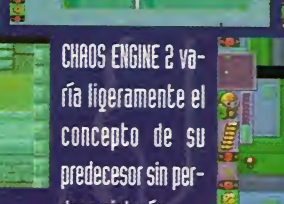
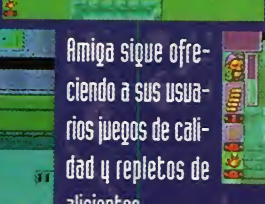
trario deberemos repetir el nivel entero. Los enemigos de cada nivel son poco incordiantes, por lo que la principal dificultad estriba en llegar antes que el contrario al final. Los gráficos siguen la línea gótico-barroca de los Bitmap Brothers que ya vimos en los anteriores lanzamientos del equipo. La música es la que se lleva la peor parte del juego, ya que es mucho peor que la de la primera entrega y resulta bastante repetitiva. El juego cuenta con un buen número de fases que cuentan con suculentos puzzles y enigmas que resolver. Si jugamos con un amigo podremos recorrer unos niveles completamente distintos a los del juego para un sólo jugador.



AGA
WORK BENCH 3.0
Nº DISCOS 3
RAM 2M
INSTALABLE SI

88 GRÁFICOS
80 SONIDO
82 MÚSICA
92 JUGABILIDAD
91 GLOBAL

El cambio de planteamiento a la hora de jugar le ha ido muy bien a este juego, ya que ha ganado en diversión y calidad. CHAOS ENGINE 2 es uno de esos juegos que hay que tener.



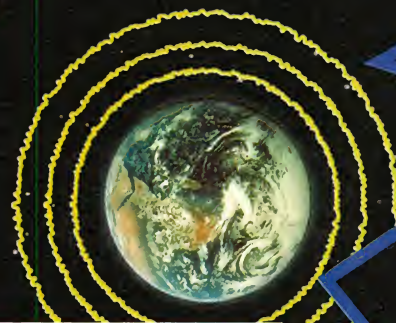
Amiga sigue ofreciendo a sus usuarios juegos de calidad y repletos de alicientes.

CHAOS ENGINE 2 variaría ligeramente el concepto de su predecesor sin perder su interés.

TIEMPO

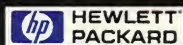
**REVISTA
Y JUEGO**
POR SÓLO
450 ptas.

DESCUBIERTA UNA ESCUADRA ALIENIGENA DE COMBATE DIRIGIÉNDOSE HACIA NUESTRO PLANETA



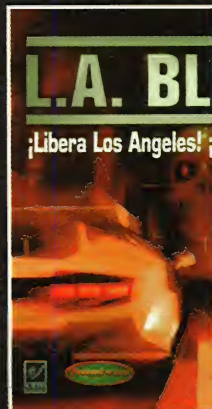
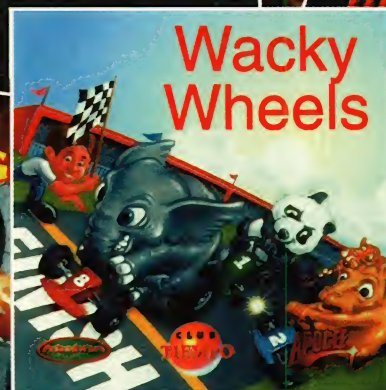
Cada semana, la revista «Tiempo» te ofrece un juego de ordenador en CD Rom. En versiones originales y completas. Y todo por 450 pesetas.

Además, «Tiempo», en colaboración con Hewlett-Packard, te ofrece un descuento de 50.000 ptas. en la compra de un PC HP Vectra 500 Pentium 200 MMX junto con una impresora color HP DeskJet 820 CXi. Consíguelos.



No tienes «Tiempo» que perder.

CONSIGUE CON TIEMPO LOS MEJORES JUEGOS PARA ORDENADOR EN CD ROM



Ven a visitarnos hasta el 17 de septiembre al:

InfoShow W.W.W.
INFOVIA INTERNET



Telefónica


GRUPO ZETA

A PIE DE PISTA

MIENTRAS LOS USUARIOS ESPAÑOLES DE SATURN HAN TENIDO QUE CONFORMARSE CON SIETE SIMULADORES DE FUTBOL, LOS AFICIONADOS AL DEPORTE REY POSEEDORES DE UNA PLAYSTATION HAN DISFRUTADO DE APROXIMADAMENTE EL DOBLE DE JUEGOS. ESTAS CIFRAS PONEN DE MANIFIESTO UNA DIFERENCIA MAS QUE SIGNIFICATIVA A FAVOR DE LA CONSOLA DE SONY. SIN EMBARGO, EL MERCADO NIPON OFRECE UN RAYO DE ESPERANZA GRACIAS A DOS NUEVOS TITULOS DE CARACTERISTICAS MUY DIFERENTES. POR UN LADO, VICTORY GOAL '97, LA TERCERA PARTE DE LA SAGA DE SEGA; POR OTRO, GO GO GOAL!, UN PROGRAMA QUE RECOGE EL ESPIRITU DE LAS RECREATIVAS.

■ J. ITURRIOZ ■

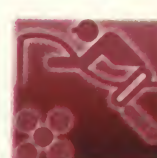


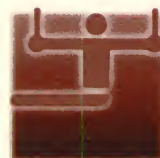
La aparición de VICTORY GOAL supuso el debut del deporte rey en los 32 bits de Sega. El citado título se convirtió en saga con la aparición de VICTORY GOAL '96, al que se bautizó en el mercado europeo como WORLDWIDE SOCCER. La tercera parte ya está servida en Japón, con los principales alicientes de los nuevos comentarios (algunos en italiano), y la renovación de los equipos y plantillas de la liga japonesa. Así aparecen escuadras como el Vissec Kove, recién ascendido a primera de la mano de Laudrup, y el Yokohama Marinos, de Javier Azcargorta y Julio Salinas. El apartado gráfico se mantiene prácticamente inalterado, utilizando animaciones similares a las que hicieron

VICTORY

GOAL '97

SATURN ■ SEGA





GO GO GOAL!

SATURN ■ TECMO

Tecmo es una compañía con cierta tradición en el mundo de los simuladores deportivos. Entre sus títulos más destacados pueden mencionarse TECMO WORLD CUP SOCCER (Nes, Game Boy, PC Engine CD) y TECMO SUPER NBA BASKETBALL (SNES y MD). En esta ocasión no han incluido el nombre de la com-

pañía en el título a diferencia de lo que es habitual. GO GO GOAL! es un compacto con una concepción totalmente arcade. Las acciones son muy rápidas, y la variedad y espectacularidad de los remates refleja uno de los aspectos que caracterizan las recreativas de fútbol. Gráficamente emplea polígonos de grandes dimensiones y cuatro cámaras (lateral, isométrica, real y balón) con tres planos cada una de ellas. Al igual que ocurre con VICTORY GOAL '97, los equipos y jugadores incluidos reflejan a los que actualmente participan en la J-League. Su aparición en el mercado español es más que dudosa, al igual que ha ocurrido con otros juegos de corte similar como SUPER FOOTBALL CHAMP para PlayStation.



de su antecesor el mejor simulador de fútbol para Saturn. Para el lanzamiento europeo, Sega pretende hacer una completa renovación técnica, e incluir a los principales clubs del viejo continente. Si se cumplen los objetivos establecidos, la supremacía de la saga para Saturn esta garantizada.

A rgh! Vosotros en la playa más negros que el sobaco de un grillo y nosotros aquí, tomando la luz de la oficina. En fin, ya nos tocará ya... Y ahora que tenéis tiempo libre, ¿a qué esperáis para mandarme una carta? ¿No sabéis que en otoño la que se nos avecina es gorda? Consultadme vuestras dudas escribiendo a **SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.**

P
R
E
G
U
N
T
A

D
E
L

M
E
S



Es alucinante la preocupación que despierta en vosotros el saber que las compañías andan metidas en proyectos de futuras consolas. Los departamentos de

investigación y desarrollo están para eso, y el que se estén ya preparando o construyendo futuros prototipos que reemplacen a las actuales consolas es algo totalmente normal. ¿Acaso pensáis que, por ejemplo, Super Nintendo no tuvo a sus espaldas varios años de investigación? El que ahora se esté trabajando no significa que vayan a jubilar a las actuales, sino que se están preparando para poder suplir con garantías a sus consolas en un medio-largo plazo. No seáis fatalistas y estad tranquilos porque seguramente aún os quedan años de disfrute y gozo de vuestras máquinas al más alto nivel.

DE TODO UN POCO

E spero que no estés pasando demasiado calor. Tengo una PSX y cada vez estoy más contento con ella.

Bueno, «escupo»:

- 1) ¿Cómo se cambian los finales de SOUL BLADE y cómo se consiguen las últimas armas de cada luchador en el edge master?
- 2) ¿Para cuándo FF VII, cuánto costará y cuántos CD's serán? ¿Estará traducido?
- 3) ¿Qué tal está el RAPID RACER? ¿Has jugado con él?
- 4) Bombazos para Navidades y después del verano (sin contar TOMB RAIDER 2)

5) ¿Es verdad que Game Boy ha vendido en EE.UU. más que Nintendo 64? ¿Demuestra esto que N64 se va a ir a pique?

6) ¿Funciona el truco que hay en Internet para desnudar a Lara Croft? ¿Cómo se puede hacer?

Mi más sentido pésame a quien no tenga

todavía una consola (no sabe lo que se pierde). Te deseo unas refrescantes vacaciones estivales.

Moonlight, Ceuta

T ú y todos los que se la han comprado. 1) Se cambian aporreando los botones en el momento en el que empieza el final. Las últimas armas se consiguen después de matar al último guerrero, Soul Edge. Después deberás volver a alguno de los escenarios anteriores donde esté el arma, y volver a ganar. 2) Se espera para Navidad, su precio será más que razonable según la propia Sony y tendrá 3 compactos. Sí, en el E3 de Atlanta María Jesús López recibió la confirmación de Juan Montes sobre la traducción al castellano. Un esfuerzo que precisa de vuestro apoyo si queréis que se repita en un futuro. Ahorrad y comprároslo. Una auténtica obra maestra. 3) Yo no he jugado mucho, ya que no me atrajo demasiado la primera vez que lo vi. Me pareció, como su nombre indica, muy rápido, rapidísimo, pero sin el encanto de un RAGE RACER. 4) Esa pregunta es difícil de contestar, pero te diré cuatro títulos de adquisición



obligada. No están todos los que son, pero sí son todos los que están: FINAL FANTASY VII, ABE'S ODDYSEE, CRASH BANDICOOT 2, TIME CRISIS...

5) Sí, es cierto. Pero no quiere decir nada. Hasta que Nintendo 64 no cuente con un catálogo más amplio, es lógico que sus ventas vayan despacio. Lo de las ventas de Game Boy es normal, es una consola con millones y millones de adeptos.

6) Los trucos que he visto tanto en Internet como en revistas de otros países no funcionan. Lo único que he visto es la famosa pantalla con Lara Croft en pelotas, que algún avezado usuario de Photoshop habrá trucado y que aquí te pongo para tu disfrute y el de todos sus fans. Que conste que hemos tenido que censurar «cierta parte» de su cuerpazo. Pásalo bien estas vacaciones.



PC NO, CONSOLAS



Me llamo Carlos, tengo quince años y es la primera vez que escribo. Iré al grano:

- 1) ¿Debo comprar otra consola teniendo una **Game Boy**, una **NES** y un **Pentium 200 MMX** con 32 megas de **Ram** y **CD Rom**?
- 2) ¿Qué juegos de lucha saldrán para **N64**? ¿Y para **PSX**?
- 3) ¿Saldrá **BUSHIDO BLADE** en **España**?
- 4) ¿Sacarán algún **TEKKEN** para mi ordenador? ¿Y para **N64**?
- 5) Sabiendo que me gustan los juegos de lucha, ¿**PSX** o **N64**?
- 6) ¿Y en cuanto a juegos de coches?
- 7) ¿Para cuándo **TEKKEN 3**, **TOBAL 2** y **TOSHINDEN 3**?
- 8) ¿Qué tal está el **KILLER I. GOLD**?
- 9) ¿Saldrá algún juego de surf?
- 10) ¿**TEKKEN** o **SOUL BLADE**?
- 11) ¿**REBEL ASSAULT II**, **DARK FORCES** o **SHADOWS OF THE EMPIRE**?

Carlos Merino, Orense

Bienvenido a **LINEA DIRECTA**.

- 1) Por supuesto. Una consola, para jugar, siempre te dará más satisfacciones que un **PC**, por mucha **3DFX** y demás cosas que lancen al mercado.
- 2) **DARK RIFT**, **WARGODS** y **MORTAL KOMBAT TRILOGY** para **N64**. **GUNDAM BATTLE MASTER**, **STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA**, **SUPER STREETFIGHTER 2 COLLECTION**, etc. para **PSX**.
- 3) No se sabe... Incluso he leído que quizá no salga ni fuera de **Japón**, aunque yo creo que al final lo hará.
- 4) No, que yo sepa. He oído que hay alguno pirata que corre por ahí en **PC**. No parece que **TEKKEN** pueda salir para **Nintendo 64**.
- 5) Ahora mismo **PSX**.
- 6) **PSX** también por su gran catálogo.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

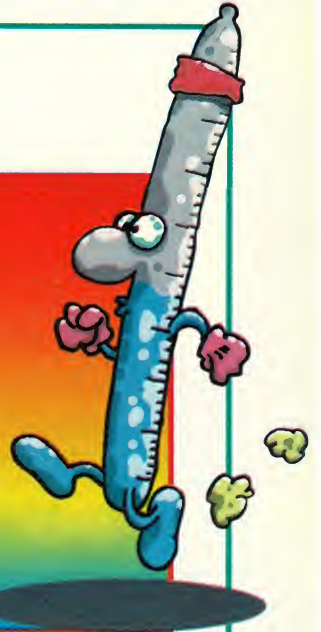
- Las consolas, que en Atlanta dejaron al **PC** en un muy segundo plano.

TEMPLADO:

- Que no sepamos nada seguro del **TEKKEN 3**.

FRIO:

- Internet en consola parece momentáneamente descartado.



- 7) **TEKKEN 3** se rumorea que para Marzo del 98, **TOBAL 2** ya está en **Japón** y estamos en espera que se decida si se trae a **Europa**. El **TOSHINDEN 3** está a punto de salir en nuestra piel de toro.
- 8) Igual que la máquina, o incluso mejor. No es de mis favoritos, pero si te gustó el arcade, alucinarás.
- 9) No tengo ninguna noticia sobre eso.
- 10) **TEKKEN**.
- 11) **SHADOWS OF THE EMPIRE**.

LA VIDA TE DA SORPRESAS



Hola Scope! Soy un poseedor de **Sega Saturn**, y me gustaría que me dieras alguna agradable sorpresa.

- 1) ¿**TOURING CAR** saldrá seguro en mi consola? ¿Es diferente a la recreativa?
- 2) ¿Se podrá conectar mi **Saturn** a **Internet**, tener mi propia cuenta de correo y poder acceder al **www**?
- 3) ¿Cuál es la mejor adaptación de **SNK**?
- 4) ¿A pesar de que muchas **third parties** han dado la espalda a mi querida **Saturn**, seguiremos disfrutando de buenos juegos?

Elisio Rodríguez Fernández, Lugo

Tu **Saturn** dará muchísima guerra.

1) Sí, está más que confirmado. Lógicamente habrá una merma gráfica, pero seguramente que **Sega** lo compensará con la inclusión de más opciones.

2) Desde **España** por desgracia, no. Además, aunque te compres el **Netlink** de importación, al no haber un proveedor en nuestro país que ofrezca servicios de **Internet** para **Saturn**, no podrás hacerlo (salvo que seas millonario y puedas acceder a **Internet** llamando a **Estados Unidos**). La cuenta de correo lo da el proveedor, no el periférico. Acceder al **www**, como ya te he dicho, no estará disponible en **España**.

3) **KING OF FIGHTERS 95**.

4) **Sega** se encargará de surtirlos convenientemente y, además, todavía muchas **third parties** siguen desarrollando juegos.





Impresionante el aluvión de cartas de este mes. Sin embargo, soy consciente que este mes no he estado muy fino, bien por los calores veraniegos, o bien por que no me apetece. Me encanta pensar que muchos habéis depositado en vuestras cartas el deseo de ser publicado, y yo paso. Sin embargo, os quiero.

SUPERGOLFO



ROBERTO FERNANDEZ

La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



ALBERTO AROZ

EL INFANTE ASEXUADO

Saludos SUPERGOLFO. Te vuelvo a escribir con la esperanza de ver mi apóstrofa misiva publicada y no sirviendo a a tu maltratado e infecto...cetra...de consuelo. Allá voy:

- 1) ¿Volverás a hacer algún día UNA DE GAMBAS? Era la forma más barata de reírte de la competencia.
- 2) ¿Son ciertos los rumores de que R. L. Stine ha descubierto a De Lucar en su faceta de actor y que pronto le veremos en sus cintas de vídeo encarnando a pederastas y churrigueroscos?
- 3) ¿Por qué a ti te faltan páginas y en JAPANMANIA desperdician muchas retratando a transexuales bizcas disfrazadas de cojines?
- 4) ¿Qué mujer o personaje similar podría contraer en breve matrimonio con algún miembro de la revista?
- 5) Además de reírte de nosotros, ¿qué otras funciones desempeñas en la revista? ¿Sorber en los urinarios, onanismo zoofílico, jugar al teto con el «Scopeto»...?
- 6) Por último, ¿qué opinas de la piratería en Saturn y PSX? ¿A favor o en contra?

Espero no aburrirte mucho. Hasta luego.

The Banisher, Madrid

Tienes razón, tu carta es apóstrofa, como tu madre. Cuando la abrí ocurrió lo mismo que cuando quien te trajo al mundo se quita la ropa interior: se llenó de moscas.

- 1) Sí, UNA DE GAMBAS volverá cuando reestructure esta sección e incluso incluiré otras como EL BASURERO.
- 2) Te equivocas. Si De Lucar diera el salto a la pantalla, no sería una película si hace de pederasta, sino un documental, ya que sería un reportaje sobre su cotidianidad. Churriguerosco solo tiene su churro, que está enroscado y hacia dentro. En cine ya tiene experiencia. En su juventud compartió papel estelar con Ana Belén en la ópera rock Zampo y yo, y doblaba a Flipper cuando comía sardinas. También participó en el rodaje del vídeo musical Thriller de Michael Jackson, siendo el único extra que no pedso de maquillaje.
- 3) Creo que te equivocas de revista, ya que tu hermana jamás ha salido publicada. Busca en Muy Interesante, Natura o Putrefactus Images, en las cuales ocupó portada en los números especiales sobre los reptiles en extinción.
- 4) Pues no se sus nombres y apellidos, pero si alguna mujer se casa con alguno de estos necios, dudo incluso que sea mujer... O por lo menos que tenga aspecto humano. Pregúnta a tu hermana, que conoce al milímetro todos los «miembros» de esta revista.

- 5) Tomo cafés, juego todo el día, no doy ni un palo al agua... No hago nada. Me dedico a cobrar un pastón sólo por insultar a los que lo merecen, como tú, y a los que no. Aunque en tu caso no es insultar, es describirte. Respecto a esos oficios que me atribuyes... Debes saber que aunque son tradicionales en tu familia, traspasando las técnicas de padres a hijos, existen otras muchas ocupaciones.
 - 6) La piratería siempre es mala... Hace perder una pasta a los distribuidores, con lo que sus ventas se reducen y los precios suben... Es algo despreciable que debéis condenarlos para acabar con ella. Comprar un CD pirata es ir matando poco a poco esta industria.
- Si, me has aburrido y mucho... He estado a punto de no publicarte... Pero en fin...

CYBER TAMAGOTCHI

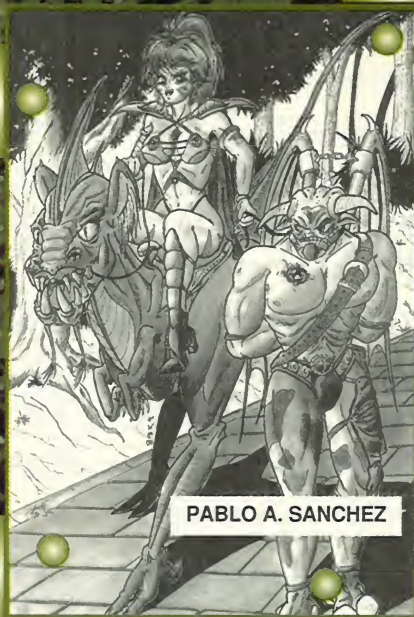
Soy Cyber-Yayo, y por fin he acabado los exámenes. Te mando unas preguntillas y... ¡un dibujo!, que seguro no publicarás debido a su magnífica calidad para no dejar en ridículo a los que se pasan todo el día calcando algo manga para que tú los publiques y quedar «guai» con sus amigos. No, en serio, lo he dibujado con el pie izquierdo. ¿Que por qué las preguntas? Porque quiero elevar un poco la media de coeficiente intelectual de la gente que escribe al consultorio Interneccio. Por cierto, ¿te has dado cuenta que ahora todo el mundo utiliza casi el mismo vocabulario en sus cartas? Casa, water, mierda y madre se repiten cantidad de veces. Además te pregunto porque en los golfomensajes apenas me diriges más que un par de líneas...

- 1) ¿Que pasa con el basurero? Puñetero, contéstame de una vez.
 - 2) ¿Y con las camisetas?
 - 3) ¿A que viene lo que decía en el número de Junio la competencia sobre otra revista de videojuegos que dijo que los lectores eran unos criminales?
 - 4) ¿Cuándo voy a poder ir a conoceros/conocerle?
 - 5) Para seguir con la tónica general de las preguntas que te hacen... ¡Soy una chica de verdad! ¡No te engañe, te lo juro!
 - 6) ¿Vas a llevar las arras (o como se diga) en las bodas venideras?
 - 7) Publica alguna foto de Cristina Fernandez, de Soria, pero en «pelota pica».
 - 8) Te preguntaría más... pero es que, además de no saber qué preguntarte, esto es un auténtico coñazo.
 - 9) ¿Volverán las oscuras gambas?
- Me voy, si no te gusta el dibujo lo enrollas, metes cespé y te lo fumas.

Cyber-Yayo 97, Murcia



JUAN LUIS CRESPO



PABLO A. SANCHEZ



DANIEL VEGA

Dedicado a mis antiguos compañeros del Antio Padron, Curso 95-96. 8ºB.

CONSULTORIO inter-NECIO

No te preocupes Cyber-Yayo. A pesar del título que he puesto a tu consultorio, he de reconocer que te aprecio, y que si he puesto eso era sólo porque no se me ocurría nada más. Mira que eres un lince a la hora de buscar gambas, mira que tus cartas siempre me gustan, mira que eres una bestia a la hora de ligar en geriátricos pero tus dibujos son realmente pésimos. Esa extraña hoja garabateada que me has enviado, más que un dibujo, parece un plano de la cara de Mayerick, que tiene tantos cráteres que la NASA está pensando en enviar el Pathfinder para explorarla. Creo que no es lo tuyo, zapatero a tus zapatos. Respecto a lo del vocabulario... ¿No te parece mucho más bonito insultar de una forma creativa que utilizar los siempre malsanantes y ya inefectivos tacos como hijo de tal o de cual? Decir que tu madre tiene más granos que el culete de The Punisher o más marcas que la planta jóvenes de El Corte Inglés me parece mucho más bonito que decir que es una... barata. Esto es una especie de escuela, y presumo de tener alumnos muy aventajados que demuestran tener imaginación.

- 1) Intentaré que antes de Navidades mi sección se reforme. A ver si consigo una página más y mis emoticonos suben.
 - 2) Lo de las camisetas es una lucha diaria. Te prometo que si lo consigo te mando una junto con heces firmadas de los miembros de la redacción.
 - 3) Lei eso, y te aseguro que no tengo ni idea. Lo que estoy seguro es que no se refieren a nosotros, porque jamás hemos dicho nada parecido. Debí sero algo referente a algún reportaje del Tamagotchi (sí, esa prolongación de tu alter ego en forma testicular japonesa) en alguna revista minoritaria.
 - 4) A mi nadie me conocerá en persona, salvo si eres chica y ligera de cascos y tu aspecto es potable.
 - 5) Yo sigo con la tónica general a preguntas y afirmaciones de ese tipo... Tú tienes de chica lo que la hormiga atómica de pivote de los Bulls, o lo que Doc tiene de graduado escolar (suspendía hasta plastilina). Mandame una foto, teléfono y dirección, pasa una noche loca de pasión y amor desenfrenado conmigo y te creeré.
 - 6) Nadie me invita a las numerosas bodas de la redacción. Temen que de camino al altar las novias me vean y se den cuenta de la escasez de sus novios... Suele pasar debido a mi gran atractivo y mi perfume Eau d'Emasho.
 - 7) No me ha mandado ninguna. Me temo que Cristina tiene más rabo que el diablo. Como mucho dragqueen.
 - 8) Estoy de acuerdo contigo, llevo 4 bostezos.
 - 9) Sí, volverán, no te preocupes.
- Prefiero que tu novia me fume a mí.

LUZ DE LUNATICO SUPUROSO Y TRINCHAVIEJAS

¿Cómo te trata la vida? Te escribo desde mi bienamado saco de vómitos para conversar un poco contigo. Seré breve para no robar espacio de tu degradante sección.

- 1) ¿Es verdad que han sacado una versión sodomosexualista del Tamagotchi basándose en tu más tierna infancia?
- 2) Llevo tantas horas intentando ver los finales alternativos de SOUL BLADE que le he pegado la lepra a mi mundo... ¿Cómo se pueden ver?
- 3) ¿Es cierto eso de que andas a tres patas como los cangurros es mera palabrería? ¿Cuál es tu verdadero aspecto? Con que te acerques al del dibujo me sobra.
- 4) ¿Cuántos litros de saliva segregas al día y cuantos de pus supuras al mes?

Deseando que mi nauseabunda y pestilente misiva te haya causado espasmos estomacales me despido. Mi exnovia dice que te da recuerdos... ¡será viciósilla!

Moonlight, Ceuta

Me encanta que reconozcáis cada día más lo patético de vuestra existencia. Lo entrañable de vuestra truculenta morada, lo potativo de vuestro modus vivendi.

- 1) Si, es cierto. En vez de darle de comer y limpiarle sus caquitas, en ese Tamagotchi tienes que pegarle a tu madre y explotarle los granos del bul de tu hermana a mordiscos. Aquí lo único que se limpia son las flemas de tu progenitor cuando ve la melena pectoral de The Punisher.
- 2) Hay varios finales alternativos. Gira la tele 45 grados y lo verás de lado; ponte de espaldas con la cabeza entre las piernas y lo verás al revés; apaga la tele y lo verás negro; pon un folio delante y lo verás blanco; pon a tu hermana delante y lo verás verde y con heridas infectadas; pon a tu padre delante y verás Impacto TV; pon a tu madre delante de la tele y verás un milagro (hace siglos que te abandonó); y por último, ponte tú delante y verás que Darwin estaba equivocado (venimos del mosquito).
- 3) En efecto, tengo tres piernas. Seguro que te lo ha contado tu novia, que las conoce de sobra. Cuando voy andando por la playa dejo un surco, doble a la pantera rosa en los primeros planos y me llaman «el pincho moruno». Mi verdadero aspecto es mucho peor que el del dibujo.
- 4) La saliva depende de las veces que te escupa. El pus depende del hambre que tenga tu familia. No es fácil dar de comer a esos monstruos. Y tan viciósilla, porque para salir contigo debe tener inclinaciones bastante trenebundas y zoofílicas.

GOLFOMENSAJES

Mega Mamón, eres de los más inteligentes que me escriben. Tu carta la guardo. Kaos, espero más tests tuyos. Ignacio Valencia, has estado flojete. The Albert, sé más irónico y ácido. Gorka Prieto, no están mal tus dibujos, pero concéntrate en uno sólo. Jorge M. Pérez, realmente aburrida tu carta, espero que no seas así en la vida real. Roberto Fernández, ya que copias un dibujo, por lo menos colorealo. Maripily de Córdoba, lo siento, no soy homosexual... No acepto tu declaración de amor. Ruben Miguel, trata de no ser tan explícito con tus insultos a mi persona. Utiliza la imaginación y tal vez acabe de leer tus cartas. El Terror De La Isla, lo siento, si no dijeras burradas quizá te publicara, pero es que además de eso eres irreverente. Carlos Javier Serrano, en vez de escribirme podías dedicarte a algo más productivo, como aprobar gimnasia. Txus Machus... psche, no está mal. Metí un triple con tu carta en la papelera del Scopeto. Begoña, esa foto. Children of the Damned, superior a la media pero sin ninguna genialidad. Motherfucker, Garrrote Vil, Juan L. Díaz, David, Christopher, Phoskitos, etc. vuestras cartas yacen en el fondo del water.



SUPER

TRUCOS

POR R.DREAMER

Inmersos en los tórridos días de verano, con noticias procedentes de Japón como la del lanzamiento de **TIME CRISIS** para PlayStation, continuamos pasando nuestras tardes disfrutando con magníficos juegos para todos los formatos. **FIGHTERS MEGAMIX**, la gran estrella de Sega, ha sido analizado en profundidad por Doc, una beta de redactor que nos atormenta con sus logros en los juegos de lucha. Por otro lado, dos de los mejores títulos para Nintendo 64, **SHADOWS OF THE EMPIRE** y el intratable **TUROK**, también han pasado por nuestras manos para ofreceros los mejores trucos del momento.

SATURN

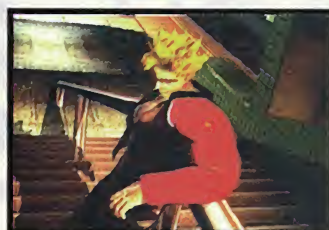


FIGHTERS MEGAMIX

• • VARIOS TRUCOS • •

Al fin hemos conseguido todos, bueno, casi todos los trucos existentes para **FIGHTERS MEGAMIX**. Allá van. Para conseguir las opciones de *Book-keep* (información de las partidas jugadas, etc.) y *Portrait* (ilustraciones), basta con acabarse el juego en todos los cursos disponibles. El *Hyper Mode* aparecerá al superar los 3 records del *Survival Mode*. Si la cifra de partidas supera las 500, la opción *No Damage* estará disponible. Niku (el muslo de pollo karateka), será seleccionable pulsando la X sobre Kumachan cuando el número de veces que hayas puesto el juego (*Power On Times* del *Bookkeep*), llegue a 30. Para jugar a un minijuego de las parejas, similar al de **CHRISTMAS NIGHTS**, tendrás

que elegir la opción de borrar todos los datos, y luego acabarte todos los cursos menos el I. Hecho esto, consigue 1200 «OK» en el modo *Training* y juega después una partida normal, pero eligiendo el curso I pulsando la L. Para hacer aparecer el avión de **AFTER BURNER** en el escenario de Mahler, has de pulsar el botón X en ambos mandos cuando aparezca el número del *Round*. Para poder elegir la pantalla del modo *Survival*, habrás de vencer a 50 oponentes en dicho modo. Para ver a Bark vestido de Santa Claus, elígelo con A+B+C. Para luchar siendo la palmera de **AM#2**, elige a Kumachan con la X cuando las horas de juego sean superiores a 84. El mes que viene, más.



Estas tres imágenes se corresponden a las preciosas y sugerentes ilustraciones a las que tendrás acceso únicamente cuando te hayas terminado el juego.



SHADOWS OF THE EMPIRE

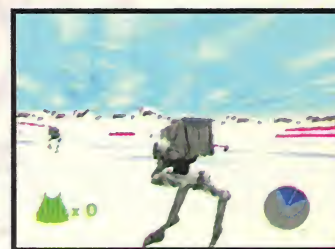
NINTENDO 64

•• JUGAR CON OTROS PERSONAJES ••



Sí, aunque parezca mentira, en SHADOWS OF THE EMPIRE existe la posibilidad de encarnar a otros personajes del juego, más concretamente los malos de esta aventura. Lo primero que has de hacer es colocar la dificultad en *medium* o *hard*. Después introduce el nombre *_Wampa_Stompa*. (*_* significa un espacio, *_ _* dos espacios). No te olvides poner la primera letra de cada palabra en mayúsculas. Deja la configuración del *control pad* en tradicional, de otra forma el truco no funcionaría. Ahora empieza lo bueno. Si quieres jugar como un AT-ST, comienza una partida en la fase de *Battle of Hoth*. Pasa al segundo nivel, en el cual aparecen los AT-ST y pulsa IZQUIERDA y C DERECHO (el botón

amarillo) simultáneamente. Presiona ARRIBA y vuelve a cambiar la vista para contemplar que estás al mando de un potente AT-ST. Si tu deseo es convertirte en un Wampa, deberás entrar en la fase *Escape from Echo Base*. Una vez allí ejecuta el mismo truco que para conducir un AT-ST y al pulsar C DERECHO serás un Wampa. Finalmente, también es posible meterse en la piel de un Snowtrooper. En esta ocasión, puedes ejecutar el truco en *Escape from Echo Base*, *Gall Spaceport*, *Imperial Freighter*, *Suprosa*, *Sewers of Imperial City* y *Xizor's Palace*. Pulsa DERECHA y C DERECHO a la vez. Después, ARRIBA y cambia la perspectiva para comprobar que el truco ha funcionado.



TUROK

NINTENDO 64

•• EL MEGATRUCO ••

En un número anterior te ofrecimos diversos trucos para este «no-se-como-matar-a-ese-maldito-bichejo» *shoot'em up* de Nintendo 64. Si algunos te sirvieron de gran ayuda, con este *password* no tendrás ningún tipo de excusa para terminar de una vez por todas con la peligrosa fauna de TUROK. Introdúctete en la pantalla con el menú *Enter Cheat*. Una vez dentro, pon la siguiente clave:



NTHGTHDGD CRTDTRK. Esta contraseña activa todos los trucos que contiene el juego. Es decir, selección de todos y cada uno de los niveles, acceso directo a las guaridas de los jefes finales, energía infinita, activar todas las armas de que dispone el cazador, munición infinita y la aparición del mapa completo de cada fase. ¡Uuuf! Creo que no se me ha olvidado ninguno.



Con este súper truco tendrás acceso a todas las armas del cazador de dinosaurios, los niveles del juego y, por supuesto, a las temibles guaridas de los indestructibles jefes finales.

TENKA

PLAYSTATION

• • ARMAS Y PASAR DE NIVEL • •

El magnífico juego tipo DOOM desarrollado por **Psygnosis** viene con ganas de repartir leña y, para que los acontecimientos no tomen un cariz dramático, aquí tienes un par de «trucazos». El primero consiste en activar todo el armamento del que dispone nuestro hombre. Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado L1, ejecuta la siguiente secuencia: TRIANGULO, R1, TRIANGULO, CUADRADO, R1, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, y suelta L1. El segundo es la llave para acceder a todos los niveles del juego. Como antes, pausa el juego, mantén pulsado L2 y pulsa CIRCULO,

CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, R1, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO y suelta L2. Ahora verás que en el menú que aparece al pausar el juego hay dos nuevas opciones, *Level Warp* y *All Weapons*. Si quieres activarlas, bastará con que las selecciones y pulses X.



BUBSY 3D

PLAYSTATION

• • SELECCION DE NIVEL • •



Accolade ha hecho resurgir de sus cenizas a la que fuera su mascota insignia en los 16 bits con un curioso título para **PlayStation**. Si quieres conseguir una serie de jugosas ventajas durante el juego, introduce los siguientes *passwords*:

- XLVLCHTMSB, te permitirá escoger nivel.
- XBNSCHTMMM, abre el acceso a las fases de *bonus*.
- XMUCHOLIFE, te reportará con un total de 99 vidas.
- XTOOROCKET, te dará todos los *rockets*.



En esta pantalla podrás escoger el nivel en el que deseas comenzar.



CRUSADER NO REMORSE

PLAYSTATION SATURN

• • ARMAS Y ENERGIA • •



Para acceder a estos trucos, tanto en **PlayStation** como en **Saturn**, lo primero que has de hacer es introducir la siguiente contraseña, **LOSR**, en la pantalla de *password*. El juego dirá que es incorrecto, aún así, empieza una partida y entonces haz lo siguiente. En **PlayStation**, si pulsas CUADRADO y R1 a la vez, recobrarás energía. Con CIRCULO y R1 pulsados simultáneamente, tendrás todas las armas e *items*. En **Saturn**, si presionas

A, B y C simultáneamente, rellenarás tu barra de energía. Pulsando a la vez X, Y y Z, en cualquier momento del juego, obtendrás todas las armas e *items* disponibles.



Resultados de concursos

GANADORES CONCURSO JONAH LOMU

Los ganadores del concurso JONAH LOMU han sido los siguientes:

DIEGO RUIZ IGLESIAS (PONTEVEDRA)
SERGIO CAÑETE MESTANZA (MALAGA)
PEDRO ANTONIO FERNANDEZ F. (MURCIA)
C. JESUS RUIZ GARCIA (CADIZ)
SANTIAGO SORIANO ESTEBAN (ZARAGOZA)
JOSE MANUEL LOPEZ ORTEGA (GRANADA)
JOAN FIGUEROLA RIBALTA (BARCELONA)
ANDER EGUIAGARAY MUNARRIZ (MADRID)
DAVID BONET GUERRERO (LEON)
RUBEN GIMENO LUENGO (GUADALAJARA)



Si tu nombre se encuentra entre los ganadores, recibirás una bolsa con el logotipo de Jonah Lomu con dos balones de rugby, el juego para Playstation y otras cosillas.

GANADORES CONCURSO RALLY CROSS

Los agraciados con un juego RALLY CROSS han sido:

FRANCISCO RUEDA RUIZ (GRANADA)
FERNANDO BUSTO MORON (LA CORUÑA)
GUSTAVO CIMADEVILLA LOPEZ (ASTURIAS)
JORGE CASTILLO GARCIA (BURGOS)
DANIEL MARIN PEREZ (TARRAGONA)
JOSE NADALES PEREZ (SEVILLA)
JOAQUIN MATEO ROS (MURCIA)
JUAN CARLOS LORENTE ÑIGUEZ (ALICANTE)
JOSE ANGEL ARENAS CABALLERO (MADRID)
MARIANO RUANO CICUENDEZ (MADRID)
NICOLAS GALVEZ MARTIN (BARCELONA)

JOSE MIGUEL ANTE BONO (VALENCIA)
JOSE JOAQUIN FEDERICO FLORES (CADIZ)
MANUEL MELIVEO MENA (MALAGA)
JUAN ALBERTO GONZALEZ CUERVO (BADAJOZ)

Los afortunados ganadores de una consola PlayStation y un juego RALLY CROSS han sido:

M^a OLVIDO JUAN PEREZ (LEON)
RICARDO FLORES LOPEZ (ALBACETE)
IÑAKI OVEJERO ASTIGARRAGA (GUIPUZCOA)
JUAN LUIS MONTERO PARDO (VALLADOLID)
JOSE LUIS POZA GUERRA (PALENCIA)

NOS VAMOS DE

COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 3576

EN GANDIA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS



PASEO GERMANIAS, 62 46700 GANDIA (VALENCIA)
TEL.F: 96 2877436

* ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
* COMPRA, VENTA, CAMBIO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS
* NUEVOS Y USADOS (SOLO SNES, M.DRIVE, PSX, SATURN Y N64)
* SNES, GAME BOY, M.DRIVE, GAME GEAR, ULTRA 64, SATURN,
PLAYSTATION Y PC CD-ROM
* HORARIO: 10:30 A 13:00 Y 17:00 A 20:00

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

WORLD GAMES
989.59.59.65 TLF
IMPORTACION DIRECTA DE JAPON

START GAMES
E-MAIL: JUSAN@ARRAKIS.ES
COMPRA VENTA Y CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS
96-5393475
RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA

TUS TIENDAS START GAMES EN
JUAN CARLOS I, 47 BONO GUARNER 10 CRISTOBAL SANZ 25
JUNTO PLZA. CASTELAR JUNTO ESTACION RENFE FAX 96-538 31 89
ELDA (ALICANTE) ALICANTE ELICHE (ALICANTE)

ATENCION AL CLIENTE:
9:00 AM A 23:00 PM
CERRADOS DOMINGOS Y FESTIVOS

CRASH

ENVIOS EN 24 HORAS

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA POR UNA DE ULTIMA GENERACION

IMPORTADORES DIRECTOS
VENTA AL PUBLICO Y MAYOR
GRANDES DESCUENTOS POR CANTIDADES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡¡ LLAMA Y PREGUNTAMI !!!
(93) 443 85 97

ALQUILER DE JUEGOS, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, SATURN
NEO GEO CARTUCHO, PLAYSTATION, SATURN, N64
MASCOTA VIRTUAL 2.900 Pts.
CHIP PLAYSTATION 2.900 Pts.
MANDO DIGITAL 6.900 Pts.
CABLE RGB PSX 2.200 Pts.
ST KEY SEGA SATURN 4.200 Pts.
DRAGON BALL Z MD 5.900 Pts.
PISTOLA SATURN/PSX 5.900 Pts.
VOLANTE + PEDALES 12.900 Pts.
MEMORY PAD N64 2.900 Pts.
MEMORY PSX COLORES 2.490 Pts.
MEMORY CARD 120 4.900 Pts.
Y MUCHO MAS... CONSULTA !!!

TEL. (93) 443 85 97 - FAX (93) 443 80 00 E-MAIL: import@arrakis.es
C/ PARLAMENTO, 31 BAJO - 08015 BARCELONA
(CERCA MERCADO SAN ANTONIO)

Para anunciarse en esta sección, contactar con el departamento de publicidad
Tlf. (91) 586 33 00
Tlf. (91) 586 35 76

Game SHOP © C/ PEREZ GALDOS, 36 Bajo. 02003 ALBACETE Fax: (967) 505226

9 6 7 - 5 0 7 2 6 9

!!! AVISO IMPORTANTE !!!
Si quieres comprar más caro que nadie, y ser el último en tener tu juego, por favor... **NO NOS LLAMES**

<p>PlayStation</p> <p>CASLEVANIA DARK FORCES DESTRUCTION DERBY 2 DRAGONS HEART EXCALIBUR EXHUNED LOST VIKINGS 2 FORMULA 1 MECH WARRIOR MICROMACHINES V3 INDEPENDENCE DAY ISS PRO OVERBLOOD PORSCHE CHALLENGE RAGE RACER REBELT ASSAULT II SUPER PUZZLE FIGHTER SAMURAI SHODOWN III SOUL BLADE SUIKODEN TENKA THE CROWN TOMB RAIDER V-RALLY VANDAL HEARTS WARCRAFT 2</p>	<p>SEGA SATURN</p> <p>AMOK BUG TWO DIE HARD ARCADE DRAGONS HEART FIFA 97 FIGHTER MEGAMIX JUNGLA DE CRISTAL LOST VIKINGS 2 MANX TT MASS DESTRUCTION NBA LIVE 97 PANDEMONIUM SUPER PUZZLE FIGHTER SONIC 3D SOVIET STRIKE VIRTUAL POOL TOMB RAIDER TORIKO TOSHIDEN URA</p>	<p>N64</p> <p>CRUIS'N USA DOOM 64 FIFA 64 INTER. S. SOCCER 64 KILLER INSTINCT GOLD MARIO 64 MARIO KART NBA HANG TIME PILOTWINGS 64 STAR WARS TUROK WAVE RACER WAR WOODS</p> <p>ACCESORIOS: CONTROL PAD MEMORY CARD CABLE RF ADAPTADOR USA/JAP</p>
--	--	---

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envíes dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

SUPER NINTENDO
DONKEY KONG 3
DRAGON BALL Z HYPER
FIFA 97
KIRBY'S FUN PACK
KIRBY'S GHOST TRAP
LUFIA II
NBA LIVE 97
STREET FIGHTERS ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS

MEGA DRIVE
BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
FIFA 97
INTER. S.S.S. DELUXE
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TIME KILLER
TOY STORY
WORMS

24 H
SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24H.

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELÉFONO **967-505226**

O F E R T A S

<p>ACTUA SOCCER - PSX AIR COMBAT - PSX CASPER - PSX S.S. DARK STALKER - PSX DINO DINI SOCCER - MD EARTH WORM JIM 2 - PSX S.S. FIGHTING VIPPERS - S.S. HI - OCTANE - SS</p>	<p>KILLER INSTINCT - SN MEGA SWIV - MD NBA GIVE'N GO - S.S. RAYMAN - PSX RIDGE RACER - PSX SEGA RALLY - S.S. SKELETON WARRIORS - S.S. STAR GLADIATOR - PSX</p>	<p>STREET FIGHTER ALPHA - S.S. TEKKEN - PSX TOSHIN DEN - PSX ULTIMATE M. K. 3 - MD VIRTUA FIGHTERS 2 - S.S. VIRTUA FIGHTER KIDS - S.S. WIPE OUT - PSX WORLD WIDE SOCCER - S.S.</p>
--	--	--

NO OS PERDAIS EL NUMERO DE SEPTIEMBRE DE SUPER JUEGOS ESTAIS AVISADOS.

17 paraísos naturales

5 'looks' deportivos muy de moda

8 portátiles para seguir conectado a Internet

35 destinos de última hora

14 'scooters' con mucho nervio

24 cámaras de fotos y vídeo para llevarte a cuestas

10 placeres que ayudan a vivir mejor

50 libros para devorar

10 deportes que puedes practicar este verano

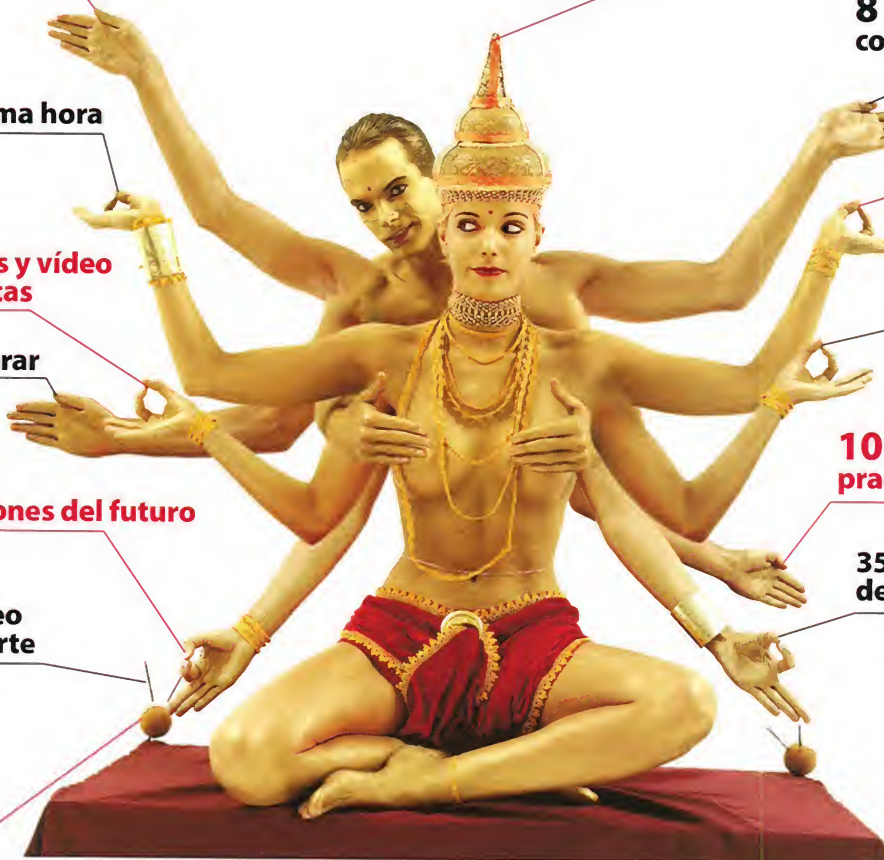
6 prototipos de aviones del futuro

35 objetos que echarás de menos al viajar

20 películas en vídeo que no debes perderte

9 costumbres sexuales exóticas

y así hasta 380 ideas



**en el número
de agosto de**

CNR
380

**ya a la
venta**

**claves para
que te montes
unas vacaciones
de película**



Una publicación
de Ediciones Reunidas

Z
GRUPO ZETA

CNR
revista
mensual
para **seres**
inteligentes

EL FUTBOL ES ASI

DISFRUTA DEL DEPORTE REY
CON LOS MEJORES JUEGOS
DE FÚTBOL DE LA MANO DE
KONAMI

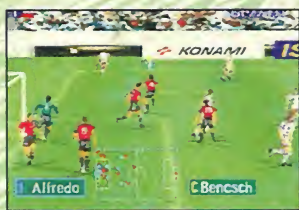
**INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
PRO™**



SUPERJUEGOS

*"ISS PRO es el juego
que mejor ha sabido
reflejar las mil y una
situaciones del fútbol"*

PUNTUACIÓN: 95



SUPERJUEGOS

*"Este cartucho se
adelanta a su tiempo,
y tardará bastante
en aparecer otro
que lo supere"*

PUNTUACIÓN: 96

**INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
64**



C/ Orense 34. 28020 Madrid.
Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35

© ES UNA MARCA REGISTRADA DE
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

© ES UNA MARCA REGISTRADA DE
NINTENDO COMPANY LIMITED.

**"INTERNATIONAL SUPERSTAR
SOCCER DELUXE"**
YA ESTA DISPONIBLE PARA: SNES,
MEGADRIVE Y PLAYSTATION